DECEMBRE 82/20 F/N° 29

L'ECRAN FANTASTIQUE

LE MENSUEL CINEMA/VIDEO DU FANTASTIQUE ET DE LA SCIENCE-FICTION



L 1552-29-20 F

Rédaction, édition :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris - Tél. : 562.03.95

REDACTION

Directeur/Rédacteur-en-Chef :
Alain Schlockoff

Secrétaire de Rédaction :
Dominique Haas

Comité de Rédaction :
Bertrand Borie, Guy Delcourt, Frédéric Lévy, Dominique Haas, Pierre Gires, Cathy Karani, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain Schlockoff et Robert Schlockoff

Avec la collaboration de :
Olivier Billiottet, Valérie Delcourt, Jordan Fox, Gilles Gressard, Alain Petit, Christophe Gans

Correspondants à l'étranger :
Randy et Jean-Marc Lofficier (U.S.A.), Alan Jones, Mike Child, Phil Edwards (G-B), Salvador Sainz (Espagne), Danny De Laet (Belgique)

Documentation :
Riccardo F. Esposito, Tomoyuki Hase, Eric Hoffman, Jean-Marc Lofficier et les services de presse de : Artistes Associés, Ciné-Paris, Gaumont, S.N. Prodis, C.I.C., Fox, Walt Disney, Warner-Columbia, Polygram, Gaumont-Columbia, RCA, South Pacific, G.C.R.

Maquette :
Michel Ramos

EDITION

Directeur de la publication :
Alain Cohen

Abonnements :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs Elysées
75008 Paris
Tarifs : 11 numéros : 170 F
(Europe : 195 F)
Autres pays (par avion) : nous consulter (voir bulletin d'abonnement page 80)

Inspection des ventes :
ELVIFRANCE : (1) 828.43.70

PUBLICITE

Jacques Gabe
Publi-Ciné, 92, Champs-Elysées
75008 Paris - Tél. : 562.75.68

L'Ecran Fantastique mensuel est édité par Média Presse Edition, Commission paritaire : n° 55957. Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiées qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Dépôt légal : 4e trimestre 1982,

Composition, photogravure & impression : Imprimerie de Compiègne
Ce numéro a été tiré à 35 000 exemplaires



E.T.

SOMMAIRE

LES ACTUALITES

LES ARCHIVES DU CINEMA FANTASTIQUE

LES FILMS

LA CHRONIQUE

VIDEOFANTASTIQUE MAGAZINE

Ce numéro comporte un encart de 8 pages (E.T.) compris entre les pages 40 et 41.

Miroirs de l'Etrange

Miroirs de l'Etrange

COLLECTION DIRIGÉE PAR
Jean-Claude ROMER

EDITORIAL

par Alain Schlockoff



La grande fête du fantastique continue sur les écrans français... Après *Blade Runner*, *Le Dragon du lac de feu* et *Poltergeist*, ceux-ci nous proposent deux nouveaux films-événements : *Tron*, qui révolutionne toutes les techniques jusqu'alors employées par le 7e art, et *E.T.*

Enchantement permanent jouant sur toute une gamme d'émotions, *E.T.*, sorti cet été aux U.S.A., est devenu, plus rapidement encore que *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*, l'un des grands succès de l'Histoire du Cinéma.

E.T. marque une date capitale pour une autre raison également : il s'agit en effet du *premier* film fantastique ralliant tous les suffrages d'un public, amateur ou non de science-fiction et de merveilleux.

La naïveté de *King Kong* nous touchait, de même que l'innocence de E.T. nous séduit : dans les deux cas, la magie du cinéma confère à des créatures « monstrueuses » une humanité profondément bouleversante. Comment, en effet, ne pas aimer cet adorable personnage d'extra-terrestre, difforme selon nos critères, mais auquel on s'attache avec d'autant plus d'amour ?

D'ordinaire, la symbiose film/spectateur s'arrête avec le générique final, chacun reprenant aussitôt son masque quotidien. Curieusement, *E.T.* fait exception à la règle : le bonheur que nous communiquent ces images s'installe profondément dans notre mémoire et s'y épanouit, parvenant à travers la propre vision du cinéaste à nous faire redécouvrir le charme de notre innocence.

E.T. est un chef-d'œuvre. Il nous redonne espoir par son message d'amour, le plus beau qui nous ait été offert depuis bien longtemps...

cinēflash

ECHOS DE TOURNAGES

Sandahl Bergman, la blonde héroïne de *Conan le barbare*, interprète le rôle principal de *She* que réalise en ce moment Avi Nesher... Toujours en Italie Joe D'Amato, sous le pseudonyme de Peter Newton, abandonne provisoirement le « gore » pour la S.F. avec une super-production, qui ne débutera pas avant mars 83, intitulée *Superhuman*...
Après 35 années d'exil en Grande-Brehagne, Don Sharp (*Le manoir des phantasmes, Les 39 marches*) retourne dans sa patrie, l'Australie, afin d'y réaliser *Red Alert West*. Il s'agit d'un western futuriste (du style *Mad Max 2*) retraçant l'incroyable odyssée d'un train de l'an 2000 attaqué par des « indiens ». Au calendrier de Don Sharp apparaît également *Outpost*, encore un film d'anticipation, avec beaucoup de suspense, produit par Hemdale...
Telly Savalas a signé un contrat pour le rôle vedette de *Ali Baba and the 40 Thieves* dont le tournage débutera en Espagne en mars 83. Il termine actuellement *The Secret of Planet Earth*, grand film d'aventures contant les péripéties de trois jeunes gens qui tentent d'éliminer le Mal de la surface de la Terre. Dirigé par Andrew Sinclair, on découvrira au générique le fils de James Coburn effectuant ses premiers pas devant la caméra. Son nom : James Coburn Jr !...
En Bretagne s'achève le tournage d'un film fantastique français, *Le démon dans l'île*, interprété par Annie Duperey, Jean-Claude Brialy et Pierre Santini. La réalisation est signée Francis Leroi (auteur d'innombrables films X) et la production... Claude Zidi !
Disney, dont les nouvelles productions n'ont décidément pas fini de nous surprendre, a racheté à MGM les droits de *Trapdoor* que Wim Wenders devait, à l'origine, mettre en scène. Le script de ce thriller offrant la vedette à un ordinateur meurtrier sera néanmoins quelque peu remanié par Bill Kerby...
Surprise également... mais en provenance de Hong-Kong, où Tom Savini a décidé de séjourner le temps qu'il faudra afin de réaliser les effets spéciaux d'une comédie d'horreur, *Till Death Do We Scare*...
Injustement boudé par le cinéma malgré les succès des films de Nicholas Meyer (*Sherlock Holmes attaque l'Orient Express*) et de Bob Clark (*Meurtre par décret*), le célèbre limier londonien fera une rentrée fracassante avec l'adaptation d'une de ses multiples aventures signées Conan Doyle : *Sherlock Holmes' The Sign of Four*. Cet épisode, l'un des plus brillants de son auteur, que l'on croirait spécialement écrit pour le cinéma tant il abonde en richesses scénaristiques et en mystères, est mis en scène par Desmond Davis (*Le choc des titans*) et interprété par Ian Richardson et Trevor Howard...
John Badham (*Dracula*) revient au fantastique avec *War Games* (qu'il reprend des mains de Martin Brest jugé incompétent), un film où la manipulation hasardeuse d'un ordinateur, à des fins distrayantes, déclenche une guerre mondiale...
Pierre David vient enfin d'amorcer la production de *The Visitor* (annoncé depuis plus d'un an), confiant la mise en scène à Peter Weller. Il s'agit d'un thriller se déroulant à Montréal, dans la demeure d'un individu délicat, très perturbé par la présence d'un rat... C'est également au Canada, dans la région de Vancouver, qu'ont eu lieu une partie des prises de vues de *Adventures in the Creep Zone*, un film de S.F., produit pour $ 6 000 000 par Ivan Reitman (*Cannibals Girls, Les bleus, Meatballs*), dirigé par Jean Lafleur et interprété par Peter Strauss et Molly Ringwald. Le tournage se poursuit maintenant au cœur des paysages désertiques de l'Utah...
Dès janvier prochain débutera le tournage de *Slay Ride* dont nous reparlerons prochainement. A cette même époque devrait également avoir lieu le tournage de *Nightmare On Elm Street*, l'un des projehs annoncés par Wes Craven (voir notre n° 24). Enfin, et toujours en janvier, Norman Jewison s'attaquera, sous l'égide d'Universal, à l'ambitieux *Iceman* ($ 10 000 000) qui sera tourné au Canada (son pays natal). Il y sera bien sûr question des origines de l'homme mais, précise le réalisateur, à l'inverse de *La guerre du feu*, le film ne sera pas exempt de dialogues...
L'année 83, que les prévisions de Nostradamus définissent comme une étape importante pour l'avenir de l'humanité, ne débute-t-elle pas, aux vues de la production mondiale, sous les meilleurs hospices ?...

LE CINEMA EN RELIEF SE PORTE BIEN

Réconforté par le succès de *Parasite*, Charles Band met en chantier un nouveau film en trois dimensions, *Metalstorm*, aux délirantes créations futuristes et auquel un soin tout particulier sera apporté aux effets spéciaux de maquillage.



Un festival de trucages est également attendu de la part du pétillant *Treasure of the Four Crowns*, produit par la firme Cannon, et qui rassemble tous les ingrédients ayant assuré le succès des *Aventuriers de l'arche perdue*.
Procédé de bonne guerre, chaque nouveau film en relief annonce, soit un procédé à la pointe du progrès, soit un artifice (ou « gimmick ») destiné à attirer les foules.

CREEPSHOW-BIS ?

Richard Rubinstein et George A. Romero attendent impatiemment les résultats de *Creepshow* sorti depuis le 10 novembre dans plus de 1100 salles aux Etats-Unis. En effet, sa carrière au box-office décidera de la mise en chantier d'un *Creepshow 2*. A l'heure où nous mettons sous presse, il est encore trop tôt pour savoir si le film « marche » bien (voir notre prochain Cinéflash), mais l'optimisme est de rigueur car les « sneak previews » organisées avant la sortie de *Creepshow*, il y a quelques semaines, ont attiré une foule considérable de spectacteurs aux réactions extrêmement positives.

STEPHEN KING ET LE CINEMA

La plupart des romans de Stephen King ont été adaptés au cinéma (*Carrie* par Brian De Palma, *Shining* par Stanley Kubrick, *Salem's Lot* par Tobe Hooper) ou sont sur le point de le devenir (*The Dead Zone* par David Cronenberg, *The Stand* par George A. Romero, seul *Firestarter* sommeille encore chez Universal après avoir été abandonné par John Carpenter). Il était donc évident que la dernière œuvre de celui que d'aucuns considèrent comme le maître actuel de la littérature fantastique devienne, à son tour, un film.
Cujo, dont le tournage a débuté — sans publicité aucune — le 6 octobre dernier en Californie du nord, est produit par Sunn Classic Pictures. Peter Medak (*L'enfant du diable, La grande Zorro*) à la réalisation a été remplacé après quelques jours seulement, pour des raisons encore inconnues, par le dynamique Lewis Teague (*Alligator, Philadelphia Security*). Le rôle principal est tenu par Dee Wallace (la maman d'Elliot dans *E.T.*).

E.T. 1er AU BOX-OFFICE... DE LA PIRATERIE VIDEO

Après *Les aventuriers de l'arche perdue* qui semblerait avoir été le film le plus piraté de l'année 81, c'est maintenant à *E.T.* (du même réalisateur) que s'en prend la piraterie internationale.
L'Amérique du sud, certains pays d'Afrique et tout le continent sud-asiatique s'imposent désormais comme les « points chauds » de ce commerce très florissant. A Manille, aux Philippines, par exemple, où *E.T.* n'est toujours pas sorti en salles, circulent des versions pirates du film que l'on peut louer pour la somme dérisoire de $ 1.20 la journée (8,50 frs) ! A la vente, le prix de la cassette, dotée d'un emballage luxueux, dépasse rarement $ 16 (110 frs).... La lutte anti-pirates se révèle le plus souvent inefficace dans des états (comme c'est le cas au Vénézuela ou en Indonésie) qui n'ont jamais entendu parler de copyright. En Europe aussi, le traffic prend de l'extension, la Hollande et l'Angleterre en étant les plaques tournantes. L'Angleterre même, où selon certaines estimations, 40 % du marché de la vidéocassette serait illicite.

LORSQUE LA REALITE DEPASSE LA FICTION

Au Japon, un documentaire intitulé *Faces of Death* a, de longues semaines durant, occupé la première place du box-office. Sorte de *Mondo Cane* décuplé on y voyait, non plus des animaux, mais des êtres humains mourir réellement devant la caméra.
Encore plus horrible, plus violent, *Faces of Death II* se définit lui-même comme « l'essai photographique le plus explicite jamais enregistré sur pellicule ». Tel un charognard, la caméra de Conan Le Cilaire, le réalisateur, a en effet sillonné le monde à la recherche de documents où le mauvais goût le dispute à l'écœurement. Jugez-en plutôt :
Faces of Death II s'ouvre sur des images de suicidés, de brûlés, de noyés... Ce n'est qu'un festival d'horreur qui va de la trachéotomie aux effets de la bombe au napalm en passant, entre autres, par des scènes d'accidentés de la route prisonniers de leurs voitures-tombeaux, d'éventrement par un taureau au cours d'un rodéo, de catastrophes aériennes ou ferroviaires, de fusillades, de visite à la morgue et d'épidémies diverses.
A cette escalade dans l'atrocité, les italiens répondent par un *Dolce e selvaggio* se voulant un nouveau patchwork d'images tendres, cruelles ou sauvages prises sur le vif chez les animaux et les hommes. Ce documentaire est réalisé par Franco Prosperi et Antonio Climati.
En comparaison, les horreurs « à la Fulci » apparaissent bien inoffensives.
Citons à ce propos l'affaire de *L'éventreur de New-York* qui fut interdit pour violence en Argentine. A la demwnde du distributeur faisant appel, deux avocats ont déclarés en substance que « même si le film était dépourvu d'ambitions culturelles et esthétiques, il constituait avant tout un spectacle de divertissement. Censurer *The New-York Ripper* relevait de l'illogisme, le film n'étant rien de plus qu'une illustration de faits divers authentiques dont se repaissent certains journaux qui, eux, ne sont pas interdits ».

SPIELBERG RECOMPENSE

La « National Assn. of Theatre Owners » (les propriétaires de salles de cinéma aux Etats-Unis), réunie pour son congrès annuel le 18 novembre dernier à Miami, a remis à Steven Spielberg le prix de « Film Maker Extraordinaire » (réalisateur extraordinaire) visant à le récompenser pour le merveilleux *E.T.* mais aussi pour l'ensemble de son œuvre qui a attiré vers les salles obscures des dizaines de millions de spectateurs.

DE NOUVEAUX INDICES ECLAIRENT L'AFFAIRE TWILIGHT ZONE

Les enquêteurs ont effectivement découvert sur les lieux de l'accident d'hélicoptère des indices permettant d'affirmer qu'il y avait eu consommation d'alcool et de drogue sur le tournage juste avant la tragédie.
Jusqu'ou la série noire va t-elle continuer ?
Richard Dreyfuss a frôlé la mort au cours d'une cascade sur le plateau du film qu'il tourne en ce moment. Des sachets de poudre blanche, découverts dans les poches de l'acteur, expliquent l'état second dans lequel il se trouvait quand l'accident a failli survenir.
Plus grave encore, quatre personnes ont péri pendant le tournage du film d'Earl Owensby *Hot Heir* (un film en relief) lors d'un accident de mongolfière.

Gilles Polinien

LES PROCHAINES SORTIES EN FRANCE

DECEMBRE

- *E.T. - l'extra-terrestre* de Steven Spielberg (U.S.A.)
- *Brisby et le secret de NIMH* de Don Bluth (U.S.A.)
- *Tron* de Steven Lisberger (U.S.A.)
- *Annie* de John Huston (U.S.A.)
- *Firefox* de Clint Eastwood (U.S.A.)
- *L'île des damnés/Turkey Shoot* de Brian Trenchard Smith (Australie)
- *Pennies from Heaven* de Herbert Ross (U.S.A.)
- *Vigilante* de William Lustig (U.S.A.)
- *Pirate Movie* de Ken Annakin (Australie)
- *Western/Comin' At Ya !* de Ferdinando Baldi (U.S.A.)

JANVIER

- *Amityville II* de Damiano Damiani (U.S.A.)
- *The Entity* de Sidney J. Furie (U.S.A.)
- *Phobia* de John Huston (Canada)
- *The Horror Star* de Norman T. Vane (U.S.A.)
- *Tempest* de Paul Mazursky (U.S.A.)
- *Communion* d'Alfred Sole (U.S.A.)
- *Les chiens de l'enfer/Rottweiler* de Earl Owensby (U.S.A.)

LES PROCHAINES SORTIES AUX U.S.A.

DECEMBRE

- *The Dark Crystal* de Jim Henson
- *Still of the Night* de Robert Benton
- *Sweet Sixteen* de Jim Sotos
- *The Toy* de Richard Donner
- *Airplane II* de Ken Finkleman

JANVIER

- *The House on Sorority Row* de Mark Rosman



NOVEMBRE-DECEMBRE

LES CADAVRES NE PORTENT PAS DE COSTARD (DEAD MEN DON'T WEAR PLAID), de *Carl Reiner* (U.S.A., 1981), avec *Steve Martin, Rachel Ward, Alan Ladd, Carl Reiner, Barbara Stanwyck* (film noir et blanc avec stock-shots) *(22-9)*.

Ce n'est pas par son scénario, mais par son principe même que le film *Les cadavres ne portent pas de costards* est fantastique, et il n'est pas interdit de penser que son titre fait allusion aux cadavres exquis des surréalistes. A vrai dire, le principe en question n'est pas nouveau, puisque c'est le *montage*, autrement dit ce qui, au cinéma, permet de créer un tout à partir d'éléments séparés. On sait par exemple qu'Orson Welles et Peter Sellers, fâchés, ne se sont jamais trouvés sur le même plateau pour tourner la scène qui les réunit dans *Casino Royale*.

Mais ce principe, ici, est poussé à l'extrême ; voilà réalisée la vieille ambition américaine d'un cinéma créateur de vie qui s'exprimait déjà dans les noms des premiers procédés de projections, tels que *Bio*grah ou *Vita*graph : sur l'écran, les acteurs morts (1) rejoignent les acteurs vivants dans une même histoire. Steve Martin pourra ainsi se vanter d'avoir tourné *en 1982* un vieux film noir avec Veronica Lake et Humphrey Bogart.

Le scénario est un peu décevant. Il reste « entre deux chaises » : il eût fallu ou bien une histoire d'une rigueur impeccable, capable de faire oublier l'aspect de « mosaïque » de l'entreprise, ou bien un grand vent de folie dévastateur dans le style des Marx Brothers, qui aurait fait surgir une vraie fantaisie. Mais l'intrigue trouve dans la confusion des vieux films qu'elle pastiche une justification commode pour se cantonner dans un mélange bâtard de réalisme et d'incohérence.

En revanche, la technique est éblouissante, et l'amalgame entre les scènes tournées aujourd'hui et celles qui sont empruntées à de vieux films est parfait. Réussite gratuite sans doute, mais un pastiche peut-il ne pas avoir un parfum légèrement décadent ?

(F.A.L.)

COMEDIE EROTIQUE D'UNE NUIT D'ETE (MIDSUMMER NIGHT'S SEX COMEDY), de *Woody Allen* (U.S.A., 1981), avec *Woody Allen, Mia Farrow, Mary Steenburger, José Ferrer (13-10)*.

Comédie érotique d'une nuit d'été permet à Woody Allen de se sortir de l'impasse dans laquelle il s'était tristement fourvoyé avec *Stardust Memories*. Si les obsessions de Woody n'ont pas changé — ce sont toujours le sexe, l'amour et la mort —, elles ne sont plus centrées autour du seul nombril du héros. Sans doute aidé par son célèbre — qumique lointain — co-scénariste William Shakespeare, et aussi efficacement qu'il l'avait été par Tolstoï pour *Guerre et Amour*, Woody Allen commence enfin à regarder les autres. Significativement, le film ne s'ouvre pas, comme presque tous les précédents, sur son visage ou sur sa voix. Au contraire, il faut attendre un certain temps avant qu'il n'apparaisse, et rarement le partage des rôles aura été aussi équitable. Témoin cette image du film représentant un couple que les personnages de l'histoire ne parviennent pas à identifier, alors qu'ils savent qu'il est forcément composé de deux d'entre eux. Et même le fantastique de cette comédie devient altruiste : comme dans *E.T.*, la bicyclette volante se fait rapidement tandem, et la sphère à explorer l'invisible renseigne moins sur la mort que sur les morts. Tout cela dans des images d'une élégance classique rare dans le cinéma américain.

Que cette comédie ait été un échec aux Etats-Unis n'est pas vraiment surprenant, puisque, traitant précisément de l'échec et du temps perdu (Woody s'aperçoit avec tristesse qu'il ne ressent rien lorsqu'il possède enfin la femme qu'il rêvait de posséder depuis de longues années), elle va tout à l'encontre du Grand Rêve Américain. Ou plus exactement, celui-ci n'a droit de cité qu'après la mort : c'est dans le message plein d'humour qu'il lance de l'Au-Delà que le vieux professeur jusque là pontifiant et ridicule se révèle tout d'un coup sympathique. Réussite survenant sans doute trop tard au goût de certains, mais pourtant délibérément optimiste. Certes, Woody a vieilli, mais c'est peut-être ce vieillissement qui apportera à son œuvre le renouvellement qui s'imposait.

(F.A.L.)

DEUX HEURES MOINS LE QUART AVANT JESUS CHRIST, de *Jean Yanne* (France-Tunisie, 1982), avec *Coluche, Michel Serrault, Jean Yanne, Mimi Coutelier, Françoise Fabian, Darry Cowl (6-10)*.

Plaisanteries sur les homosexuels, les Juifs et les Noirs. Pour toucher le cœur des Super-Dupont, Jean Yanne n'hésite pas à viser soigneusement au-dessous de la ceinture.

Mais il faut reconnaître qu'il vise aussi plus haut, comme le montrent les seuls moyens matériels mis en œuvre pour ce



▲

film : si *Deux heures moins le quart avant Jésus Christ* n'est pas le *Cléopâtre* de Mankiewicz, ce n'est pas non plus un vulgaire *show* télévisé.

Malheureusement, ces ambitions demeurent purement formelles et ne mènent à rien, car Yanne n'a pas le courage de se servir de ses objets et de ses décors pour faire naître un univers autonome. Subversive au début, l'utilisation de l'anachronisme devient vite vide de sens quand elle se fait systématique, au point de devenir une fin en soi. Donner aux chars la forme de voitures de course fait vaguement sourire, mais, pour que la chose devienne véritablement amusante, il faudrait aussi une course de chars. Or, point de course de chars. Un lion, oui. Mais point de combat contre le lion. Bref, un fantastique sans fantaisie, où toutes les « luttes » sont esquivées, comme si le réalisateur était fatigué. Fatigué même dans ses idées, qui s'expriment dans un discours politique poujadiste qui n'a pas varié depuis vingt ans. Et quand, pour conclure l'histoire, Coluche/Marcel Ben-Hur appelle à la réconciliation, c'est en mettant fortement l'accent sur la seconde syllabe de ce mot. Restent donc surtout les images, qui retrouvent parfois avec bonheur le style des vieux péplums italiens, et l'interprétation de certains acteurs — en particulier Darry Cowl et son éternelle élégance lunaire — qui savent en faire trop tout en restant dans la nuance, et qui font prendre au film une direction que Jean Yanne n'avait sans doute pas prévue : loin de s'esbaudir devant les scènes homosexuelles, qui se voudraient pourtant ridicules, le public semble éprouver un bien étrange malaise. Comme s'il était pris à son propre piège. Ou au piège que lui tend bien involontairement Yanne, qui n'a pas compris qu'une parodie, qu'elle s'exerce contre les Noirs, les Juifs, les homosexuels ou les Romains, n'est forte que si elle sait en même temps respecter les Noirs, les Juifs, les homosexuels ou les Romains.

(F.A.L.)

MEURTRES A DOMICILE, de *Marc Lobet* (France, 1982), avec *Bernard Giraudeau, Annie Duperey, Daniel Emilfork, Alain Flick (13-10)*.

Si *Meurtres à domicile* relève au départ du cinéma policier, l'étrange en colore rapidement le ton et les images : « vau-

(1) Ou tout au moins des acteurs encore vivants (Bette Davis ou Vincent Price, par exemple), mais qui ont aujourd'hui quelques dizaines d'années de plus que dans les scènes où ils sont ici présentés.

douisme » de pacotille, nécrophiles abjects et personnages grotesques hantent l'immeuble où la charmante Annie Duperey doit mener son enquête. Les premières minutes du film sont significatives de cet esprit lorsque se bousculent des images baroques — inquiétantes ou burlesques — dans une joyeuse cacophonie. On y retrouve ainsi le décor absurde des scènes oniriques de deux « classiques » du fantastique d'expression belge : *Malpertuis* et *Un soir, un train*. Las, la suite se gâte lorsque l'humour acide fait place au vaudeville avec un détective en jupons bien peu convaincant et totalement déplacé dans cette intrigue au départ fantastique. Seuls, quelques crimes amusants, un coup de théâtre final stupéfiant et le visage boudeur d'Eva Ionesco empêchent le spectateur de sombrer dans la torpeur et non dans les rêves fantastiques auxquels nous a habitué Thomas Owen...

(R.S.)

UN TUEUR DANS LA VILLE (THE KILLING HOUR), de *Armand Mastroianni* (U.S.A., 1982), avec *Perry King, Elizabeth Kemp, Kenneth McMillian (24-11).*

Auteur d'un « psychokiller » inédit, *He Knows You Are Alone* (CIC, distributeur, refuse de le sortir sur les écrans français malgré son honnête carrière américaine), Armand Mastroianni récidive dans ce registre abondamment illustré ces temps derniers. Son heure du tueur n'est, ni plus ni moins, qu'une ressussée, plutôt adroite, de l'envoûtant *Les yeux de Laura Mars*, se démarquant toutefois du film d'Irvin Kershner par son absence de sophistication. L'héroïne n'est pas une photographe de mode renommée, mais une simple élève en dessin. En conséquence, elle ne *voit* pas les meurtres au moment précis où ils se produisent, elle les *dessine*. Cette nuance mise à part, le fond des deux films demeure identique... jusque dans la parfaite restitution du sursaut final ! Le style de Mastroianni s'avère cependant beaucoup plus mou que celui d'Irvin Kershner et son scénario n'a pas la finesse de celui écrit par Carpenter, mais il n'empêche que Perry King (le professeur de musique de *Class 1984*), y est admirable et que certaines scènes superbement réalisées, comme celle du meurtre dans la piscine, parviennent à vous glacer le sang !
Davantage de personnalité aurait néanmoins été souhaitable...

(G.P.)

TABLEAU DE COTATION

AS — Alain Schlockoff **CK** — Kathy Karani **GP** — Gilles Polinien **JCR** — Jean-Claude Romer
RS — Robert Schlockoff

TITRE DU FILM	AS	CK	GP	JCR	RS
LES CADAVRES NE PORTENT PAS DE COSTARD Carl Reiner, 91 mn		***	**	***	***
LE CAMION DE LA MORT Harley Cockliss, 91 mn	0	*	*		0
COMEDIE EROTIQUE D'UNE NUIT D'ETE Woody Allen, 87 mn			**	**	
DEUX HEURES MOINS LE QUART AVANT JESUS-CHRIST Jean Yanne, 110 mn				*	
E.T. L'EXTRA-TERRESTRE Steven Spielberg, 115 mn	****	****	****	***	****
FIREFOX Clint Eastwood, 137 mn	*	*		*	
MEURTRES A DOMICILE Marc Lobet, 90 mn			**	***	**
PIRANHA II. LES TUEURS VOLANTS James Cameron, 95 mn	**	*	*	*	*
TRON Steven Lisberger, 96 mn	***	***	**	**	*
TURKEY SHOOT Brian Trenchard Smith, 97 mn	****	****	****	*	**
UN TUEUR DANS LA VILLE Armand Mastroianni, 90 mn			**	**	
L'HOMME INVISIBLE (réédition) James Whale, 71 mn	****			****	****

**** Excellent - *** Bon - ** Intéressant - * Médiocre - 0 Nul



FIREFOX

Désireux de profiter du succès actuel de la science-fiction, mais répugnant sans doute à plonger son personnage terre-à-terre de policier ou de cow-boy au milieu de conflits stellaires, Clint Eastwood a opté pour un moyen terme : le thriller *légèrement* futuriste. Le « Firefox » qui donne son titre au film est un bombardier comme il n'en existe pas encore, capable de voler à des vitesses fabuleuses et obéissant directement aux ondes mentales émises par le cerveau de son pilote.

L'esprit du film est malheureusement loin d'être aussi futuriste que l'avion qu'on vient de décrire. *Firefox* se rattache résolument au pire cinéma Mccarthyste des années cinquante. Alors que James Bond a depuis longtemps cessé de combattre le Smersh et va jusqu'à s'allier à lui dans sa lutte contre le très international (ou multinational ?) Spectre, Clint Eastwood continue à clamer haut et fort que l'Enfer se trouve en Union Soviétique. Ce n'est point ici le lieu de s'interroger sur le bien-fondé de cette thèse, mais l'anticommunisme de *Firefox* est si primaire, si primitif, qu'il ne peut être que ridicule.

D'abord probablement parce que, même si l'on en voit bien la raison, pas un seule image de ce film censé se passer en U.R.S.S. n'a été tournée sur les lieux. Ensuite parce que, en vertu d'une inepte convention qu'on pensait depuis longtemps abandonnée, les Russes, même entre eux, parlent constamment anglais avec l'accent russe. Ou encore parce que tout opposant au régime n'hésite pas à mourir dans la seconde pour faire triompher sa cause. Ces trois exemples, parmi bien d'autres, montrent pourquoi l'histoire reste de bout en bout incroyable et profondément ennuyeuse. Comment aussi ne pas être gêné par le fait que le héros de Eas- ▶

twood, même si c'est au nom de la justice et de la liberté, s'empare du Firefox par des méthodes qui sont celles d'un truand ?
Sans doute Eastwood réalisateur s'est-il dit qu'Hitchcock après tout avait réussi d'excellents films sur des sujets totalement absurdes (de fait, l'argument du *Rideau déchiré* n'était pas très différent de celui de *Firefox*), mais les scénarios d'Hitchcock, si invraisemblables qu'ils fussent, ne plaçaient pas dès les deux premières minutes un flashback au milieu d'un faux montage en parralèle et ne se perdaient pas dans de verbeuses scènes résumant les précédentes pour mieux annoncer les suivantes.
Lorsqu'au bout d'une heure et demie de ces laborieux palabres, ponctués de moments d'action aussi saisissants qu'un contrôle de passeports dans les toilettes d'une gare, le tout-puissant Clint fait enfin décoller son Firefox, on croit un instant que les choses vont s'améliorer. Mais John Dykstra, responsable de cette dernière séquence, s'est contenté de recopier le combat aérien final de *La guerre des étoiles* (musique à l'appui) avec des maquettes poussives qui tremblotent sur un vage décor de nuages. On entend même une voix *off*, pâle réplique du « Listen to the Force », qui rappelle à Eastwood qu'il faut penser *en russe* s'il veut contrôler l'avion mentalement. Mais elle eût dû lui conseiller, plus simplement, de penser tout court.

Frédéric-Albert Lévy

U.S.A. 1982 — Production : **Warner Bros.** Prod. : **Clint Eastwood.** Réal. : **Clint Eastwood.** Prod. Ex. : **Fritz Manes.** Prod. Ass. : **Paul Hitchcock.** Scé. : **Alex Lasker, Wendell Wellman,** d'après le roman de **Craig Thomas.** Phot. : **Bruce Surtees.** Dir. art. : **John Graysmark, Elayne Ceder.** Mont. : **Ferris Webster, Ron Spang.** Mus. : **Maurice Jarre.** Son : **Alan Robert Murray, Bud Asman, Bob Henderson.** Déc. : **Ernie Bishop.** Maq. : **Christina Smith.** Cost. : **Glenn Wright.** Cam. : **Jack Green.** Effets spéciaux : **Chuck Gaspar.** Assist. réal. : **Steve Perry.** Script : **Lloyd Nelson.** Prod. des effets spéciaux visuels : **John Dykstra.** Prod. des effets spéciaux visuels : **Robert Shepherd.** Int. : **Clint Eastwood** (Mitchell Gant), **Freddie Jones** (Kenneth Aubrey), **David Huffman** (Buckholz), **Warren Clarke** (Pavel Upenskoy), **Ronald Lacey** (Semelovsky), **Kenneth Colley** (Colonel Kontarsky), **Klaus Lowitsch** (Général Vladimirov), **Nigel Hawthorne** (Pyotr Baranovitch), **Stefan Schnabel** (Premier Secrétaiire), **Thomas Hill** (Général Brown), **Kai Wulff** (Lt. Colonel Voskov), **Dimitra Arliss** (Natalia), **Austin Willis** (Walters), **Michael Currie** (Capitaine Seerbacker). Dist. en France : **Warner-Columbia.** 140 mn. Couleurs. Dolby Stéréo.

THE INVISIBLE MAN (L'HOMME INVISIBLE) DE JAMES WHALE-1933 (REEDITION)

Lorsque le cinéma parlant jeta ses premiers feux et déversa ses premiers enchantements sur un public avide de spectacles nouveaux et de technique inédites, deux genres très différents mais tout aussi attractifs l'un que l'autre, envahirent la production américaine, donnant à l'écran hollywoodien ses premiers chefs d'œuvre pourvus de son, de la parole et parfois même de la couleur : il s'agit du film musical et du film fantastique. L'un nous a donné, entre autres, *Parade d'Amour, Hallelujah* et *Broadway Melody*, l'autre, *Dracula, Dr Jekyll et Mr Hyde, Masques de Cire, King Kong* et un prestigieux doublé signé James Whale : *Frankenstein* et *L'Homme Invisible*.

Lorsque parut en 1933 *The Invisible Man* (1), le public fut réellement stupéfait et terrorisé, car c'était la première fois qu'on lui montrait un tel sujet avec une panoplie d'Effets Spéciaux jamais utilisés auparavant. Nul n'aurait crû possible en effet de porter à l'écran le roman extraordinaire de Wells, car les techniques du truquage étaient loin d'offrir les possibilités illimitées que nous connaissons aujourd'hui. Il faut donc bien préciser ici que, tout comme *King Kong* dans un contexte différent, *The Invisible Man* constitua une véritable révolution en matière de spectacle cinématographique. Nous dirons même qu'il fut encore plus novateur que *King Kong* car celui-ci avait eu un glorieux prédecesseur : *Le Monde Perdu*, en 1925.

Les foules furent donc terrorisées lorsque le Docteur Griffin déroula les bandelettes qui recouvraient son visage, lequel visage, alors n'apparaissait pas ! Aujourd'hui que nous connaissons le principe (en réalité fort simple) consistant à filmer la scène sur un fond noir avec un personnage masqué de noir — d'où l'impression d'invisibilité du visage - cela n'étonne plus personne, mais il faut se reporter dans le contexte 1933 pour comprendre quel impact produisit la vision de ce chef-d'œuvre.

Car chef-d'œuvre il y a incontestablement, non seulement par la qualité et la vérité des Effets Spéciaux du grand John P. Fulton, mais aussi par la réalisation de James Whale qui a conservé de nos jours tout son punch de typique produit Universal, c'est-à-dire un héritier direct de ce qui fut l'expressionnisme germanique des années 20, à savoir : utilisation dramatique des ombres et des lumières, décors artificiels reconstituant des extérieurs souvent lugubres (arbres décharnés sur fond de ciel tourmenté, lande rocailleuse ou forêt recouverte de neige...), personnages pittoresques ou insolites fortements typés....

Fidèle en esprit sinon en détails de l'action, au magistral roman dont il s'inspire, le film de Whale résiste encore bien à l'épreuve du temps, d'autant plus que, tout comme *King-Kong*, il n'a pas eu de successeur de qualité supérieure, mais seulement des suites, des imitations ou (versions télévisiées) des remakes modernisés trahissant sans vergogne l'œuvre l'atmosphère inquiétante des premières lignes descriptives du texte : « L'étranger arriva en février, par une matinée brumeuse, dans un tourbillon de vent et de neige... Il était bien enveloppé des pieds à la tête, et le bord d'un chapeau à feutre mou ne laissait apercevoir de sa figure que le bout luisant de son nez... ». L'écran nous restitue très exactement cette introduction, à la suite de laquelle démarre l'action pour se poursuivre sans relâche (et en entraînant le spectateur dans un maelstrom d'étonnements mâtinés de terreur) jusqu'au tragique dénouement dans le neige, idée remarquable du scénariste R.C. Sheriff, différente de la conclusion du livre, mais offrant plus de potentiel dramatique et spectaculaire (les pas qui s'impriment un à un dans la neige molle, trahissant la présence de l'homme invisible). On pardonnera à l'adaptation la présence d'un personnage féminin absent du roman, mais permettant à l'homme invisible d'expliciter certains de ses actes.

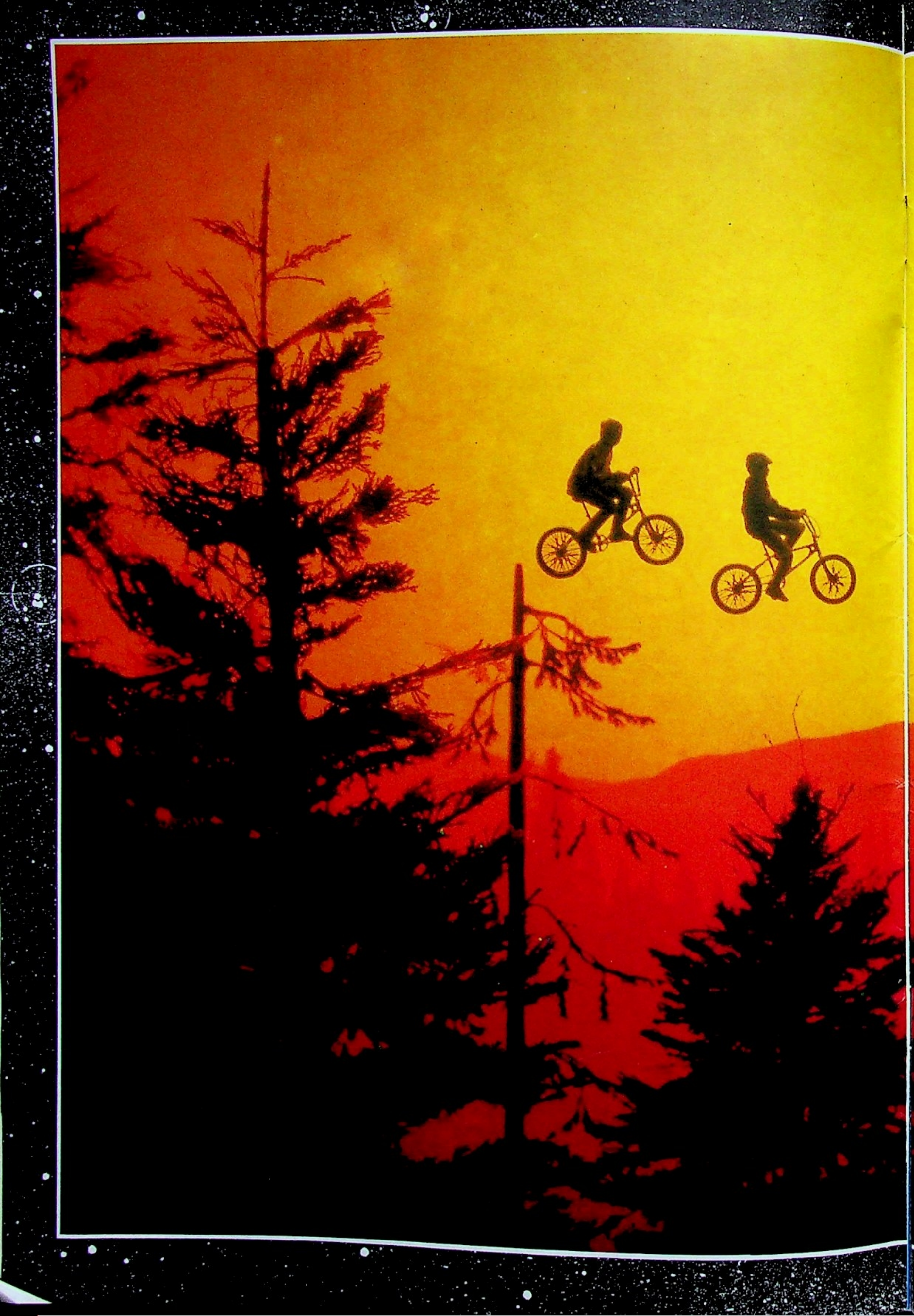
Le Dr Griffin est le prototype du savant-fou tel que l'écran nous en a offerts abondamment : victime de son propre génie, atteint de mégalomanie, voué au trépas prématuré, tel est l'homme invisible qui sera vaincu par cet ordre naturel qu'il a voulu modifier à son profit, le froid étant en l'occurence son pire ennemi.

Il est curieux de souligner que c'est en interprétant ce rôle où bien entendu on ne le voit jamais (sauf à l'ultime image, sur son lit de mort), que Claude Rains, transfuge de Broadway, a entamé une prestigieuse carrière cinématographique où le Fantastique devait être souvent représenté (*Le Loup-Garou, Le Fantôme de l'Opéra, Le Monde Perdu, Le Défunt Récalcitrant...*). Sa voix grave d'acteur de théâtre confirmé résonne lugubrement, tout àctour menaçante, grandiloquente, vibrante, extériorisant seule la folie qui gagne peu à peu son personnage. Sa performance uniquement vocable a conservé aujourd'hui toute sa force, alors que le jeu de ses partenaires nous semble à présent moins convaincant. C'est la même remarque que l'on peut faire pour l'autre succès de Whale : *Frankenstein* où seul Karloff (mais pour un rôle opposé puisque dépourvu de la parole) a franchi victorieusement l'épreuve du temps. Quoi qu'il en soit, les deux productions dirigées par James Whale en 1931 et 1933 n'ont pas encore fini, malgré les modes nouvelles, de servir de référence et de répandre leur charme poétique et sulfureux sur d'autres générations de cinéphiles curieux d'en savoir davantage sur un réalisateur qui fut, en son temps, un précurseur dans un domaine alors peu prospecté.

Pierre Gires

(1) On pourra consulter le n° 10 de notre revue, comportant un dossier sur le film.


SORTIE LE 15 DECEMBRE
MUTANT
GASTINEAU





E.T.

L'EXTRA-TERRESTRE

LE CHEF-D'ŒUVRE DE STEVEN SPIELBERG

E.T. L'Extra-Terrestre nous arrive auréolé d'une telle gloire, après son immense succès publique et critique aux États-Unis, qu'il est bien difficile de l'approcher sans une certaine méfiance. Et pourtant, à Cannes comme à Deauville, le pitoyable gnome venu de l'espace n'eut aucun mal à séduire les plus endurcis et à émerveiller les plus cyniques ! Maître incontesté de la superproduction, Steven Spielberg a diminué son budget mais a élevé ses ambitions. Avec *E.T.*, il fait partager au monde entier ses propres conceptions de l'amitié, de l'émotion, du rêve... Et si nous acceptons si volontiers d'entrer dans son univers intérieur, il faut y voir la preuve qu'à 34 ans, le jeune réalisateur prodige de Hollywood a atteint la plénitude de son talent.

PAR GUY DELCOURT

J usqu'à sa première mondiale, en clôture du dernier Festival de Cannes, *E.T. L'Extra-Terrestre* aura été le secret le mieux gardé que Hollywood ait jamais connu. Certes, Steven Spielberg avait donné un aperçu de son tempérament cachottier lors du tournage de *Rencontres du troisième type* et des *Aventuriers de l'arche perdue ;* de plus, alors qu'*E.T.* passait devant les caméras, un autre film, *Star Trek II,* voyait ses plateaux surveillés par des gardes armés ! Mais *E.T.* battit sans doute un nouveau record dans ce domaine. Les lieux du tournage furent totalement interdits aux « étrangers », tous les membres de l'équipe durent constamment porter un badge personnel, et le « clou » du film, l'humanoïde extra-terrestre, fut soigneusement tenu à l'écart des regards indiscrets. Seul indice avant la sortie du film, un slogan publicitaire sybillin (« Il est seul, il a peur, il est à trois millions d'années-lumière de chez lui ») ne nous dévoilait que les prémisses et le ton de « la première aventure sur terre » de l'extra-terrestre. Paranoïa de la part de Spielberg, obnubilé par ces chaînes de télévision prêtes à lui voler ses idées et à saturer les ondes d'un téléfilm vite fait ? Ou encore « coup » publicitaire parfaitement orchestré ? La première hypothèse ne manquera pas de faire sourire, et pourtant, dès la sortie des *Aventuriers de l'arche perdue,* plusieurs séries « inspirées » par les aventures d'Indiana Jones furent mises en chantier (deux d'entre elles, *Tales of the Gold Monkey* et *Bring'em Back Alive* sont actuellement diffusées). Quant à la seconde possibilité, elle ne fut guère démentie par le raz-de-marée extra-terrestre qui envahit l'Amérique sur tous les fronts dès le 11 juin 1982 ! Homme de marketing avisé, Steven Spielberg a donc réussi un nouveau « lancement » spectaculaire... Lancement d'autant plus réussi que le « produit » en question est un chef-d'œuvre qui, avec ou sans publicité, n'aurait mas manqué d'atteindre la popularité universelle à laquelle il peut justement prétendre.

Depuis déjà bien longtemps, des rumeurs circulaient à propos d'un nouveau film de Spielberg peuplé de créatures de l'espace. Ce film, nous en avons entendu parler sous différentes appellations. Ce furent *Night skies, E.T. and Me, A Boy's Life* et finalement *E.T. L'Extra-Terrestre.* Ce jeu d'étiquettes procède sans nul doute d'une volonté de brouillage des pistes de la part de Spielberg. *A Boy's Life* (« Une vie de garçon » n'était qu'un titre de tournage, destiné à déguiser l'œuvre de science-fiction sous l'apparence du film d'enfants que Spielberg avait déclaré vouloir réaliser. Ce « masque » n'est d'ailleurs pas entièrement trompeur, puisqu'*E.T.* met principalement en scène de jeunes acteurs. Mais il dissimule le fait essentiel : *E.T.* ajoute une nouvelle branche à l'arbre généalogique très fourni des extra-terrestres engendrés par le cinéma.



Les extra-terrestres au cinéma

L'apparition des extra-terrestres sur les écrans est relativement récente. Avant la Seconde Guerre Mondiale, le thème du voyage dans l'espace avait été abordé (*La femme dans la lune* de Fritz Lang, par exemple), mais les rencontres « du troisième type » étaient demeurées exceptionnelles (le serial *Flash Gordon* en étant une des rares illustrations). Prises entre l'optimisme et la paranoïa suscités par d'énormes progrès technologiques, sensibilisées aux invasions de toutes sortes et impressionnées par les nombreux témoignages concernant les OVNI, les années cinquante accordèrent une plus grande place aux extra-terrestres. Aux yeux de ces créatures venues le plus souvent — avec un symbolisme qui n'échappera à personne — de la planète rouge, la terre n'avait généralement d'intérêt que dépeuplée, conquise, assujettie. Pour parvenir à leurs fins, ces belliqueux extra-terrestres utilisèrent des méthodes pouvant se répartir en deux grandes catégories. Dans de nombreux cas, l'attaque fut directe, et le combat mené à l'aide d'armes puissantes (*La Guerre des mondes, Les soucoupes volantes attaquent)* ou de pouvoirs extraordinaires (*La chose d'un autre monde*). D'autres extra-terrestres, plus insidieux, choisirent d'envahir la terre en contaminant ses habitants, en s'emparant progressivement de leurs corps et de leurs esprits. Le contrôle mental

fut utilisé dans *Les envahisseurs de la planète rouge* de William Cameron Menzies et *It Conquered the World* de Roger Corman. En revanche, dans *L'invasion des profanateurs de sépultures* de Don Siegel, *I Married a Monster from Outer Space* de Gene Fowler et *Le monstre* de Val Guest, les envahisseurs s'emparèrent du corps des Terriens pour mieux les infiltrer. Une variation intéressante sur ce thème fut introduite en 1960 par *Le Village des damnés,* où les extra-terrestres intervenaient dans le processus biologique de la naissance.

Tous les extra-terrestres des années cinquante ne furent pas aussi belliqueux. Ceux de *The 27th Day* de William Asher ne venaient sur terre que pour mettre à l'épreuve la race humaine en distribuant à cinq Terriens des objets capables de détruire un continent de leur choix. Cet avertissement pacifiste se faisait l'écho du *Jour où la terre s'arrêta* de Robert Wise. Pétri de bonnes intentions, ce film n'excluait cependant pas la notion de menace des rapports entre la terre et l'espace. Car, avant d'être lui-même traqué, Michael Rennie avait sommé l'humanité de cesser ses expériences nucléaires, faute de quoi elle serait réduite en cendres ! Le space-opéra permit de voir une certaine modification des rapports entre les races de l'univers. Dans *Les survivants de l'infini* de Joseph Newman (1955), les terriens n'étaient que les témoins impuissants d'un conflit planétaire. Par la suite, dans *2001 l'Odyssée de l'espace,* confrontée à des intelligences supérieures, l'humanité demeurait dans une incompréhension totale. *La Guerre des étoiles* marqua une nouvelle étape en excluant toute référence à une planète mère, et donc toute notion d'« extra-terrestrialité ». Néanmoins, cette notion était solidement ancrée dans l'esprit des personnages de *Star Trek - Le Film,* puisqu'ils y affrontaient une autre civilisation de l'espace.

Sous-jacente ou évidente dans tous les films que nous avons cités, la menace latente qui préside aux rapports entre la terre et les autres planètes fut totalement écartée de *Rencontres du troisième type.* Dans le film de Spielberg, la première visite « officielle » des extra-terrestres s'effectue grâce à une compréhension mutuelle (symbolisée par les signes lumineux et les notes de musique), et sans autre arrière-pensée que l'échange cognitif et esthétique entre les deux civilisations. Le rapport de puissance n'a plus cours ici. Ce qui compte dans *Rencontres du troisième type* (et Spielberg l'a bien clarifié dans « l'édition spéciale », en supprimant toute intrigue politique), c'est l'exultation qui envahit chaque personnage lorsqu'il prend conscience de participer à l'une des plus grandes étapes qu'ait connues l'humanité. La rencontre avec les habitants d'outre-espace est placée sur son véritable niveau : celui d'une expérience quasi-religieuse, dont l'importance transcende celle d'une guerre, d'un cataclysme ou d'une découverte scientifique de premier plan.

« *E.T.* » : *L'héritier de « Rencontres » ?*



Sur bien des points, *E.T.* se présente comme un prolongement de *Rencontres du troisième type.* L'onirisme grandiloquent et le lyrisme de ce dernier s'estompent au profit de l'univers non moins poétique de l'enfance, et de relations fondées sur l'humour, la maladresse, la bonne volonté, et l'émotion. Le héros d'*E.T.*, ce pourrait bien être l'un des habitants du vaisseau-mère de *Rencontres* qui serait venu explorer un petit coin de notre planète. Cependant, si cette même conception de la présence extra-terrestre incite à considérer *E.T.* comme une version intimiste et chaleureuse de *Rencontres,* le dernier film de Steven Spielberg nous fait retrouver une certaine atmosphère de menace. Car si la terre n'a, à l'évidence, rien à craindre de cet « envahisseur » bien inoffensif, E.T., isolé sur notre pla-

nète, ne se sent, quant à lui, guère en sécurité ! Sous cet angle, *E.T.* ne peut prétendre à la totale originalité qui caractérisait *Rencontres du troisième type*. On pourra en effet lui trouver des racines dans *Le Jour où la terre s'arrêta* (à partir du moment où Michael Rennie est poursuivi), *A des millions de kilomètres de la terre* de Nathan Juran (la créature monstrueuse Ymir, ramenée de la planète Vénus par une expédition, est pourchassée puis tuée), et surtout *L'homme qui venait d'ailleurs* de Nicholas Roeg, dont le thème est extrêmement proche de celui d'*E.T.* : un extra-terrestre échoué — de son plein gré, cette fois ! — sur notre planète cherche à retourner chez les siens, mais les services secrets ont d'autres projets le concernant.
Malgré l'incontestable héritage que lui ont légué ces films, *E.T.* trouve sa spécificité grâce au style dont Spielberg l'a imprégné. Car si le suspense et le désespoir marquent certains moments du film, celui-ci n'en demeure pas moins un superbe conte de fées moderne, où toute menace, tout moment douloureux, est irrémédiablement destiné à mettre en valeur les scènes de bonheur et d'émerveillement qui ne peuvent manquer de leur succéder. Après *Rencontres du troisième type*, *E.T.* semble un approfondissement logique, par lequel Spielberg poursuit la constitution d'une nouvelle mythologie fondée sur des aspirations et des phénomènes actuels. Et pourtant, *E.T.* est issu d'une longue et difficile gestation, dont les premiers pas se dirigeaient en un sens exactement opposé à celui du film sorti en France le 1er décembre !



« Night Skies », un projet avorté

L'orsque s'était dessinée la perspective d'un second film mettant en scène des extra-terrestres, Spielberg s'était orienté vers un projet intitulé *Night Skies* (« Cieux nocturnes ») fondé sur l'hypothèse classique des « mauvais » visiteurs. Bien que *Night Skies* — un titre qui, contrairement à *A Boy's Life*, dissimulait un véritable projet différent d'*E.T.* — représente un changement radical par rapport à *Rencontres du troisième type*, la démarche de Spielberg n'était pas totalement dépourvue de logique. Avant de tourner *Rencontres*, le réalisateur s'était en effet livré à des recherches approfondies sur le sujet de son film. A cette occasion, il avait pu constater que certains témoignages décrivaient les extra-terrestres comme des individus pacifiques, mais que d'autres faisaient état d'une hostilité manifeste chez les êtres venus d'ailleurs. *Night Skies* était donc conçu comme une sorte de complément à *Rencontres du troisième type*, et non comme une suite ou un prolongement.

A l'origine, ce film ne devait pas être réalisé par Steven Spielberg. Soucieux d'aborder d'autres thèmes et d'étendre ses activités de producteur, celui-ci avait demandé à Ron Cobb, l'illustrateur de production dont la renommée fut essentiellement établie par *Alien*, de faire ses débuts en tant que metteur en scène pour la circonstance. Cependant, Cobb dut rapidement renoncer à l'offre de Spielberg. Il avait en effet dessiné l'ensemble des croquis préparatoires pour le tournage de *Conan le barbare*, et devait effectuer un séjour prolongé en Espagne pour superviser la construction des décors du film.
Contraint de passer derrière la caméra, Spielberg se mit en quête d'un scénariste. C'est à John Sayles, remarqué pour *L'incroyable alligator* où il alliait le suspense et l'humour, que Spielberg confia la tâche de mettre ses idées sous la forme d'un script. Dans cette première ébauche, 11 extra-terrestres (ils ne seront plus que 5 dans la seconde version) arrivent sur terre, animés d'intentions pour le moins équivoques. Leur chef s'appelle Scar, et contrairement aux humanoïdes de *Rencontres*, chacun d'eux possède une personnalité clairement définie. Lorsqu'ils rencontrent des Terriens, ils se conduisent en êtres supérieurs, et n'affichent que mépris et indifférence à l'égard de ce qu'ils considèrent comme des sous-créatures. Pour la race humaine, les espoirs de communication avec les étrangers cèdent rapidement la place à un profond malaise teinté d'angoisse... Film plus conventionnel que *Rencontres du troisième type* (de nombreuses scènes de violence et d'effets spéciaux étaient au programme !), *Night Skies* semblait s'acheminer sans heurt vers les plateaux de tournage quand soudainement, en avril 1980, Spielberg décida de changer les hypothèses fondamentales du film. Ayant contracté d'autres engagements, Sayles dut renoncer à réécrire son scénario. C'est donc sur une table rase que Spielberg disposa les premiers éléments de ce qui devait aboutir à *E.T. L'Extra-Terrestre* tel que nous le connaissons actuellement.

La naissance d'« E.T. »



Pourquoi Spielberg a-t-il fait subitement changer ses extra-terrestres de direction ? Peut-être dût-il renoncer à son projet à cause de la gageure technique que représentait l'animation réaliste de plusieurs créatures artificielles (un problème sur lequel nous aurons l'occasion de revenir). Mais il est plus probable que ce retournement fut provoqué par une volonté délibérée de Spielberg. Le réalisateur changea d'optique pendant le tournage des *Aventuriers de l'arche perdue*. Il se remémorait ainsi les circonstances qui l'amenèrent à concevoir un nouvel extra-terrestre pacifique : « Un jour, pendant le tournage des *Aventuriers*, je me suis senti très seul. Mon amie était restée en Californie, de même que George Lucas, et Harrison Ford était malade. Je me rappelle que, ce jour-là, j'ai souhaité avoir un ami, un peu comme un enfant. J'ai commencé à définir cette créature imaginaire en m'inspirant en partie des extra-terrestres qui, à la fin de *Rencontres*, sortent du vaisseau-mère, restent visibles pendant 90 secondes, et repartent à tout jamais ».
E.T. naquit également du désir avoué de Spielberg de réaliser un « petit » film, dont les rôles principaux seraient tenus par des enfants. A ce propos, il déclarait : « Après m'être inventé cet ami, je me suis imaginé avoir à nouveau dix ans. Et je me suis demandé ce qui pouvait se passer si cet ami avait autant besoin de moi que moi de lui. Voilà une grande histoire d'amour ! J'ai donc inventé un récit où le garçon rencontre la créature, puis la perd, puis est sauvé par elle, puis la sauve à son tour — en espérant qu'ils demeureront éternellement ensemble, et que leur amitié saura se jouer de la distance qui sépare leurs planètes ».
A partir de cet instant, *Night Skies* fut

définitivement remplacé par *E.T.* (ou *E.T. and Me*, ou *A Boy's Life* !), et John Sayles passa la plume à Melissa Mathison. La carrière cinématographique de Melissa Mathison commença il y a environ huit ans, lorsque de journaliste indépendante elle devint assistante de production sur *Le Parrain II* puis *Apocalypse Now*, après quoi elle soumit à Francis Ford Coppola un scénario qu'elle avait écrit (traitant de la vie d'une famille américaine au Mexique). Impressionné, le réalisateur lui proposa de réécrire le scénario d'un film qu'il était en train de produire : *L'Etalon noir*, qui, centré sur l'amitié entre un jeune garçon et un pur-sang, n'est pas sans préfigurer le style et les thèmes d'*E.T.* Cependant, malgré le brio dont avait fait preuve Melissa Mathison lors de l'écriture de ce script (le film, réalisé par Carroll Ballard, connut un immense succès), sa participation à *E.T.* relève essentiellement d'un concours de circonstances. « J'admire *L'Etalon noir* » avouait Spielberg, « mais j'ai demandé à Melissa d'écrire le scénario d'*E.T.* parce qu'elle assistait au tournage des *Aventuriers* (elle est l'amie d'Harrison Ford), et que c'était une des rares personnes à qui je puisse parler. Elle me servait un peu de confidente ».

Melissa Mathison hésita quelque temps à accepter la proposition qui lui avait été faite. Déçue à la relecture de ses anciennes œuvres littéraires, elle venait en effet de prendre la décision de ne plus jamais écrire ! Mais Steven Spielberg et la productrice Kathleen Kennedy réussirent à l'intéresser suffisamment au film pour qu'elle renonce à son vœu. Melissa Mathison se mit au travail le 8 octobre 1980. Elle écrivit le scénario d'*E.T.* en restant en contact permanent avec Steven Spielberg. « J'écrivais pendant toute la semaine » déclarait-elle à la sortie du film, « puis je descendais retrouver Steven à Marina, où il effectuait le montage des *Aventuriers*. Je lui montrais ce que j'avais écrit et nous en discutions. Puis je rentrais chez moi pour une nouvelle semaine de travail, et nous nous réunissions à nouveau. C'est ainsi que l'histoire a pris forme. Nous avons abouti à un premier jet en huit semaines ».

Melissa Mathison prit beaucoup de plaisir à écrire *E.T.*, notamment grâce à la présence d'enfants dans l'histoire. « Tous les garçons du film sont inspirés d'enfants que je connais, y compris ceux de Harrison. Au fond de moi-même, j'ai écrit ce film en imaginant les réactions d'un garçon de 14 ans. Si celui-ci ne se sentait pas gêné, s'il n'avait pas l'impression que le film était condescendant, cela signifiait que personne ne penserait de la sorte ».

L'attachement de Melissa Mathison à l'histoire et aux personnages d'*E.T.* la conduisit à poursuivre sa collaboration au film en tant que productrice associée. Pendant le tournage, ses bonnes relations avec les jeunes acteurs se révélèrent de précieux atouts : « Je communique très bien avec les enfants parce que nous parlons de la même façon. Je suis très fière d'*E.T.* parce que les enfants y sont de véritables enfants. Il fallait que le film relève de l'imaginaire mais conserve un ton absolument authentique ».

Quant à Steven Spielberg, le scénario écrit par Mathison l'enthousiasma au point qu'il décida de donner à *E.T.* une priorité absolue sur tous ses autres — et nombreux — projets. Car mieux qu'aucun de ses films précédents, *E.T.* concrétisait les rêves d'enfant et les aspirations d'adulte de Steven Spielberg. « Depuis sa conception en 1980 » disait-il, « j'avais l'impression que j'étais prêt pour ce film. Je ne m'intéresse pas à la psychanalyse, mais *E.T.* est un film que j'avais en moi depuis de nombreuses années ».

Un conte de fées moderne



doit sans nul doute une grande part de son succès à la simplicité et la valeur éternelle des prémisses sur lesquelles il s'appuie. De même que *Les Aventuriers de l'arche perdue* jouaient sur le désir qu'a chacun de sortir de son propre personnage pour accomplir des exploits, que *Les Dents de la mer* et *Poltergeist* misaient sur notre peur incontrôlable de l'inconnu, *E.T.* s'adresse au sentiment de solitude qui habite chaque être humain — et plus particulièrement chaque enfant. C'est ce besoin d'amitié, sym-

bole de vie dans le film, qui procure non seulement la base du récit d'*E.T.* mais aussi toute sa sensibilité et sa portée.

Certes, le jeune Elliott Taylor, âgé de 10 ans, n'est pas entièrement seul. Mais son père a quitté la maison pour convoler au Mexique, sa sœur Gertie vient de quitter le berceau et son frère Michael a passé l'âge de partager ses jeux... Pendant qu'Elliott rumine sa frustration et son ennui, une autre personne se trouve confrontée à une solitude encore plus pénible. Venu explorer la végétation située à proximité de la petite ville où habite Elliott, E.T. devrait maintenant être dans l'espace avec les siens. Mais il s'est attardé trop longtemps dans le paradis végétal de la forêt... Et lorsque des jeeps sont arrivées pour enquêter sur le mystérieux OVNI aperçu par plusieurs citadins, le vaisseau multicolore a dû s'élever dans les airs en abandonnant E.T., seul sur une terre dont il ne connaît que les plantes !

Traqué, apeuré, E.T. s'aventure vers la maison la plus proche de la forêt, et se cache dans la remise située dans la cour. Mais son arrivée n'est pas passée inaperçue. Bravant courageusement l'inconnu, Elliott et sa famille s'approchent de lui, mais ne réussissent à trouver qu'une bien étrange trace de pas. Tous pensent être victimes d'une plaisanterie ou d'une illusion, sauf Elliott, qui croit fermement à l'existence de cette créature venue d'ailleurs ! Décidé à la trouver et à l'amadouer, il part à sa recherche ; et, au bout d'une longue nuit de veille, E.T. et Elliott, tous deux transis de peur, se révèlent l'un à l'autre.

Le premier choc passé, Elliott commence avec E.T. l'apprentissage mutuel d'une profonde amitié. Elliott donne à E.T. la sécurité d'un foyer (réduit, pour le moment à une chambre, voire un placard), E.T. émerveille Elliott par ses pouvoirs et son intelligence (le « jouet » du début devient rapidement un individu à part entière), et chacun apporte à l'autre sa compréhension et son affection. Elliott et E.T. deviennent devantage que des amis. Unis spirituellement, ils partagent les mêmes émotions, les mêmes sentiments. Ces sentiments, ce sont d'abord une joie, un plaisir intense issus d'une découverte respective, de la surprise des autres enfants à la vue de la « créature », du jeu de cache-cache qu'ils mènent pour dérober E.T. aux regards adultes, et des expériences nouvelles — parfois drôles — qu'ils vivent ensemble. Mais l'inquiétude et la souffrance ne tardent pas à se manifester. Car E.T. souffre. Non seulement de son isolement sur terre, mais aussi de l'incompatibilité de son organisme avec l'environnement dans lequel il se trouve. Peu à peu, le petit humanoïde commence à dépérir. Il faut prévenir les autres extra-terrestres, pour qu'ils viennent reprendre E.T. avant le moment fatidique. Et pendant qu'E.T. et Elliott se livrent à des efforts désespérés, les agents des services secrets continuent de chercher la mystérieuse créature dont ils ont repéré les traces dans la forêt...

Spielberg, le nouvel enchanteur

On se souvient du final de *Rencontres du troisième type - L'Edition spéciale*, où la musique de « When you wish upon a star » (tirée de *Pinocchio*) accompagne le dernier envol du vaisseau-mère. L'émerveillement chargé d'émotion que suscite cette scène, nous le retrouvons tout au long d'*E.T.* Emerveillement issu d'images superbement composées et photographiées (avec l'« enveloppement » caractéristique des films de Spielberg), qui confèrent aux scènes nocturnes du film une beauté et une puissance poétique remarquables. L'émerveillement se trouve également engendré par ces moments drôles, touchants, dramatiques parfois, qui furent orchestrés avec rythme et sensibilité par un Steven Spielberg au meilleur de sa forme. Incontestablement, *E.T.* doit beaucoup à la propre personnalité du réalisateur, qui, comme Elliott, vit ses parents divorcer, mais n'eut pas la chance de rencontrer un extra-terrestre : « J'ai tenté de retrouver les sentiments que j'éprouvais étant enfant. Je n'avais pas beaucoup d'amis, et j'ai dû avoir recours au tournage de films pour bénéficier d'une certaine popularité et trouver une raison de vivre après les heures de cours ». A défaut d'extra-terrestre, Spielberg adopta donc une caméra ! Cette caméra, il s'est bien souvent effacé derrière elle, laissant la vedette à un spectacle grandiose où sa propre sensibilité ne transparaissait



qu'en filigrane. Pour *E.T.*, sa démarche fut quelque peu différente. « *E.T.* est ce qui se rapproche le plus de ma propre sensibilité, de mes propres fantasmes, de mon propre cœur. *E.T.* est mon film personnel, mais « personnel » peut être défini de bien des manières. C'est mon film préféré ».
Cette fois-ci, Spielberg a donc tourné sa caméra vers l'intérieur de lui-même. Sans une seule note de mièvrerie, il a su imprégner son film d'une sensibilité inhabituelle. L'ensemble du processus de création du film fut marqué de la personnalité de son metteur en scène : Spielberg supervisa étroitement le scénario de Melissa Mathison, choisit lui-même les acteurs, et tourna le film d'une façon très différente de ses productions à grand spectacle. *E.T.* est en effet l'œuvre la plus spontanée de Steven Spielberg. Pour conserver la fraîcheur des scènes, il renonça exceptionnellement aux sacro-saints story-boards qui, dans tous ses grands films précédents, assuraient la logique et la cohérence des prises de vue mais assi l'étroitesse de la liberté laissée aux acteurs et au metteur en scène. Pour Spielberg, cette expérience fut une véritable révélation : « Jusqu'alors, j'avais toujours préparé l'enemble du tournage de mes films à l'aide de dessins, sauf peut-être les petits films en 16 mm que je réalisais à l'université. J'ai dessiné près de quarante pour cent d'*E.T.*, puis j'ai compris que mes croquis me conduisaient à une impasse. J'ai donc décidé, pour cette fois, de tenter l'aventure. Le scénario du film me servait de story-board ; quant au reste, j'ai trouvé mon inspiration pendant les répétitions, ou en regardant les décors du film. Je ne pouvais plus — comme c'est généralement le cas — avoir l'esprit en avance de cinq plans. Pour ce film, c'était impossible. Au mieux, j'avais tout juste le plan suivant en tête. Mais cela a joué en faveur du film, qui est si riche sur le plan émotionnel ».
Sans conteste, Spielberg démontre des dons de conteur que l'on ne trouvait guère que chez des cinéastes comme Walt Disney et George Lucas. Non content de déterminer le concept du film, d'y imprimer ses visions personnelles, Spielberg se démarque du pur inventeur qu'était Disney en suscitant chez ses acteurs des performances d'autant plus remarquables qu'elles émanent de comédiens peu connus, dont la plupart n'a pas encore atteint l'âge de la majorité.

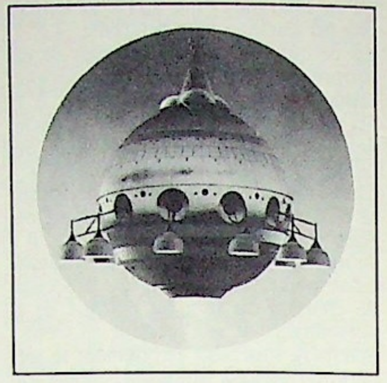

E.T. se livrant au « bricolage »...

Les acteurs

Dans le rôle de Mary Taylor, la mère d'Elliott, nous reconnaissons Dee Wallace, qui était apparue dans plusieurs téléfilms (Spielberg l'avait remarquée à l'occasion d'un épisode de la série *Skags*), puis dans *Elle* de Blake Edwards et dans *Hurlements* de Joe Dante. Dans ce dernier — où elle tenait le rôle principal — Dee Wallace incarnait une journaliste de télévision s'aventurant dans une maison de repos infestée de loups-garous ! *E.T.* demeure certes dans le domaine du fantastique, mais c'est un personnage très différent qui est cette fois le sien : insensible à la présence de l'extra-terrestre, elle demeure en marge de l'action, trouvant ses seules motivations dans la remise en place de sa propre vie et dans son amour pour ses enfants. Interpréter Mary Taylor fut un véritable plaisir pour Dee Wallace : « Pour une raison que j'ignore, je ne ressemble jamais à mes personnages » commente-t-elle. « Mais Mary et moi sommes très proches l'une de l'autre. J'ai toujours eu les cheveux longs, mais, pour ce film, je les ai coupés parce que cela correspondait à mon idée du personnage. Et, pour la première fois, la personne que je vois à l'écran me ressemble vraiment. » Et si Dee Wallace se montra un peu nerveuse au début du tournage, ce n'est pas attribuable, comme on aurait pu le penser, à la forte personnalité de Spielberg. « Lorsque je jouais les scènes se déroulant dans la salle à manger, je ne cessais de me répéter : « Attention, tu as intérêt à être à la hauteur, parce que ces enfants sont bons ! » Quant à E.T., il ne se révéla pas aussi intimidant : « Je n'ai eu aucun problème avec E.T. » se remémore-t-elle. « Il semblait si réel que certaines personnes lui parlaient, sur le plateau. » Et d'ajouter : « J'ai joué avec Bo Derek, un loup-garou et E.T., trois choses desquelles on a du mal à se remettre après un film ! »
Un seul autre acteur adulte joue un rôle important dans le film (celui de Keys, le chirurgien qui tente de sauver E.T.). Il s'agit de Peter Coyote, que Steven Spielberg avait remarqué dans *Southern Comfort* de Walter Hill (inédit en France), et qui fut l'un des nombreux prétendants au fouet d'Indiana Jones. Pour le reste des acteurs *humains*, le sort du film reposait entre les mains d'enfants.
Robert MacNaughton (16 ans), qui incarne le frère aîné d'Elliott, Michael, avait déjà une solide expérience d'acteur derrière lui quand commença le tournage d'*E.T.* Cependant, Spielberg, connu pour ses méthodes de sélection originales (le casting des *Aventuriers de l'arche perdue* fut effectué dans une cuisine où le réalisateur préparait ses plats favoris !), ne choisit pas MacNaughton en fonction de son expérience d'acteur ni même d'une audition de type classique. Mis en présence des « finalistes » pour le rôle de Michael, il les emmena tous chez lui, et leur demanda de jouer aux Dungeons & Dragons, un jeu où chaque participant est amené à tenir des rôles successifs et qui rend, d'après MacNaughton, toute tricherie impossible quant au talent de chacun ! Ce fut en revanche la spontanéité de Drew Barrymore (6 ans), issue d'une longue lignée de comédiens, qui poussa Spielberg à lui attribuer le rôle de Gertie après lui avoir fait passer une audition pour le rôle principal de *Poltergeist*. Drew Barrymore avait en effet enchanté le réalisateur en lui déclarant qu'elle faisait partie d'un groupe de punk-rock, et en lui décrivant avec force détails imaginaires, les autres membres de la formation et les concerts extraordinaires qu'ils avaient donnés. Apparemment, Spielberg l'avait crue, et ne fut détrompé que par la mère de la jeune actrice !

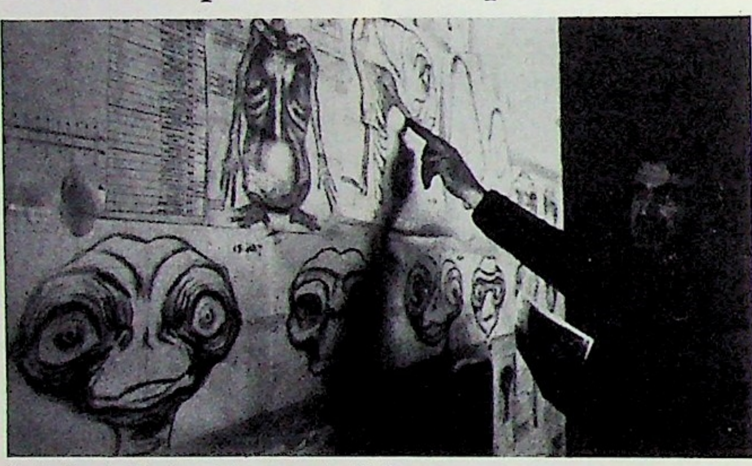
La spontanéité, le naturel, étaient les qualités que Spielberg désirait détecter en priorité chez les 300 enfants qu'il auditionna pour les différents rôles du film. Ce principe devait à l'évidence s'appliquer dans sa plus grande rigueur à celui qui incarnerait Elliott. Quelques semaines avant le début du tournage, Spielberg n'avait pas encore trouvé l'acteur idéal pour ce personnage parmi tous ceux qu'il avait vus. « Beaucoup d'entre eux étaient remarquables », se rappelle-t-il, « mais ils ne donnaient pas une impression de réalité. Leur jeu reposait trop sur la réflexion, et pas assez sur leurs propres sentiments ». Après avoir vu la version non montée de *Raggedy Man*, le film de Jack Fisk avec Sissy Spacek et Henry Thomas, Spielberg demanda à ce dernier de passer une audition. « Ce fut un désastre », déclara Spielberg. « Mais j'avais senti qu'il était terrifié, et lorsque je lui ai demandé d'improviser une scène, il est aussitôt devenu Elliott. Il est doué et malléable. Il joua d'une manière incroyablement contrôlée ».
La présence d'enfants dans la distribution du film n'était pas sans poser des problèmes d'organisation (selon les lois californiennes, les enfants acteurs ne peuvent passer que quatre heures par jour sur les plateaux, ne doivent pas travailler la nuit, etc...). Grande frayeur de certains metteurs en scène (une maxime hollywoodienne recommande de fuir, en tournage, les animaux et les enfants !), les jeunes

acteurs se montrèrent cependant à la hauteur des espoirs que Steven Spielberg plaçait en eux. Ce dernier avait déjà brillamment dirigé un enfant, le jeune Cary Guffey de *Rencontres du troisième type*, et avait envie de renouveler cette expérience. François Truffaut le lui avait d'ailleurs suggéré pendant le tournage, en lui faisant remarquer qu'il possédait là un véritable don, parce qu'il était lui-même un enfant. Toute la technique de Spielberg dans ce domaine consiste justement à se mettre au niveau des enfants, sans pour autant paraître condescendant. La caméra elle-même fut d'ailleurs placée à leur hauteur, donnant ainsi l'impression au spectateur de voir le film du point de vue d'Elliott. Dans ses rapports quotidiens avec les enfants, Spielberg s'efforça donc d'adopter le même langage qu'eux. Il déclarait à ce sujet : « En donnant des directives à Henry Thomas, je me suis aperçu que si je ne m'exprimais pas en des termes corrrespondant à « sa » réalité, il me considérait aussitôt comme un vieillard. Je percevais très bien les moments où je réussissais à communiquer avec lui parce qu'il se laissait aller à sourire, à rire, et réagissait avec enthousiasme. Constamment, je me trouvais récompensé ou remis en place par des gens trois fois plus jeunes que moi ». Partisan de donner aux enfants des explications simples, directes, sur la façon dont ils doivent jouer une scène, Spielberg n'hésita cependant pas à décrire son rôle à Drew Barrymore en termes de contes de fées et de jeux. Résultats d'une parfaite compréhension mutuelle, les performances des enfants sont remarquables. « J'aime travailler avec des enfants », disait Spielberg. « Si on leur laisse une liberté suffisante, si on leur permet de se montrer inventifs dans leur rôle, ils apportent au film une magie incroyable. Henry Thomas était né pour ce rôle. Il est extraordinairement doué, et je suis certain qu'il va devenir une très grande star ». ■



Dessin de production de Ralph McQuarrie.

La conception artistique du film



Carlo Rambaldi devant les croquis d'E.T.



C'est immédiatement après avoir terminé le tournage des *Aventuriers de l'arche perdue* que Spielberg, assisté de ses fidèles collaborateurs Frank Marshall et Kathleen Kennedy, entama la phase de préproduction d'*E.T.* Pour concevoir l'aspect de l'engin spatial qui amène les extraterrestres sur terre, Spielberg fit appel à l'illustrateur de production Ralph McQuarrie, que l'on connaît principalement pour avoir visualisé les mondes et les créatures peuplant la saga de *La Guerre des Etoiles*. McQuarrie, qui commença sa carrière dans le domaine de la création industrielle, apporta aux films de George Lucas une imagination fertile doublée de remarquables connaissances techniques. Il en a résulté des créations fantastiques, chez lesquelles transparaît néanmoins une certaine logique, et donc une impression de réalité accrue. Pour *E.T.*, McQuarrie réalisa un nouveau cocktail savamment dosé d'imaginaire, de merveilleux et de rationnel. Le vaisseau spatial se présente comme une sphère multicolore, évoquant une gigantesque boule de sapin de Noël tombée des cieux, autour de laquelle viennent s'enrouler les guirlandes clignotantes. L'éblouissement visuel engendré par le vaisseau spatial n'est pas gratuit : il établit immédiatement, sans qu'aucune parole n'ait été prononcée ni aucun geste esquissé, la nature pacifique des êtres venus de l'espace. Ce pacifisme semble se doubler d'une certaine naïveté, d'un tempérament un peu rêveur, évoqués par la riche décoration extérieure de l'appareil. Il ne nous est pas donné d'admirer le vaisseau spatial en détail, ni d'en voir l'intérieur. Cependant, il répond à l'évidence à quelques règles logiques (même si McQuarrie semble avoir ici privilégié l'imaginaire) : logique de la forme, qui correspond à certains témoignages sur les OVNI, logique de la propulsion etc. Un seul défaut peut-être à la cohésion de l'ensemble : la longue passerelle qui mène E.T. du vaisseau à la terre ferme semble bien mal adapté à ses petites jambes et sa démarche maladroite ! Le travail de conception de Ralph McQuarrie fut finalisé par le dessinateur Ed Verreaux. Ed Verreaux est essentiellement connu en tant que dessinateur de story-boards (il réalisa notamment une partie de ceux des *Aventuriers de l'arche perdue*). Spielberg ayant changé de méthode de travail pour *E.T.*, Verreaux ne dessina que les séquences où devaient intervenir des effets spéciaux optiques (réalisés, comme pour *Poltergeist*, par ILM) nécessitant une rigoureuse conformité des prises de vue.

E.T. change de studio



Alors qu'*E.T.* était plongé dans sa phase de préproduction, Spielberg se mit à jongler avec les studios ! A l'origine du projet, c'était en effet Columbia qui devait produire, sous le titre d'*E.T. and Me*, le film du réalisateur. Mais peu après, l'astronef d'E.T. atterrissait chez Universal ! L'histoire d'une telle transumance est de celles dont Hollywood fait des gorges chaudes lorsque le film concerné s'avère un succès commercial retentissant. On se plaît par exemple à faire remarquer *La Guerre des étoiles* n'avait pas été jugée digne d'intérêt par Universal et United Artists, que ce dernier avait également refusé de produire *American Graffitti*, et que Warner avait laissé expirer son option sur le livre « La Malédiction ». Dans le cas d'*E.T.*, les raisons du passage d'un studio à l'autre demeurent à peu près aussi mystérieuses à ce jour que la situation exacte de la planète de l'extra-terrestre ! Plusieurs explications possibles ont cependant été avancées. La plus simple veut que Spielberg ait été lié à Universal par un contrat de

trois films, *E.T.* étant le dernier de la série... Et le fait que Sid Sheinberg, président de MCA (parent d'Universal), soit connu comme le mentor et l'ami de Spielberg n'est sans doute pas étranger à l'opération. Sheinberg est celui qui engagea Spielberg en 1969, et lui offrit la chance de faire ses preuves en tant que metteur en scène grâce à des séries télévisées *(Night Gallery, Columbo* etc.). Par la suite, les deux hommes restèrent en étroite relation.

Cependant, Universal affirme que Spielberg ne lui était lié par aucun contrat. Une autre explication peut alors être considérée : que Columbia ait refusé de produire *E.T.* Selon certaines sources, Columbia aurait en effet réalisé une enquête auprès du public à partir du scénario du film. Cette recherche aurait démontré qu'*E.T. and Me* n'intéresserait que les enfants, et même que ce n'était qu'« un mièvre film à la Walt Disney » ! On aurait également dit à Spielberg que ce film ne connaîtrait de succès que s'il l'appelait *Rencontres du troisième type II (Rencontres* avait été produit par Columbia). De plus, ce studio avait à l'époque un autre projet de film, au thème voisin, en développement : *The Star Man*, produit par Michael Douglas et réalisé par John Badham (*Dracula*), qui conte l'arrivée sur terre d'un extra-terrestre d'apparence humaine. Le style plus « adulte » de ce film, qui est actuellement en cours de postproduction, répondait mieux qu'*E.T.* aux critères de choix de la Columbia.

La Columbia n'aura pas tout perdu dans l'affaire, puisqu'Universal lui verse 5 % des bénéfices du film. Et Spielberg se serait engagé verbalement à réaliser un de ses prochains films pour la nouvellle filiale de Coca-Cola. Ce n'est d'ailleurs pas Spielberg qui révèlera les vraies raisons du changement de studio qu'a opéré *E.T.* Prétendant que « les grands garçons ne doivent pas se battre », il s'est refusé à tout commentaire sur le sujet !

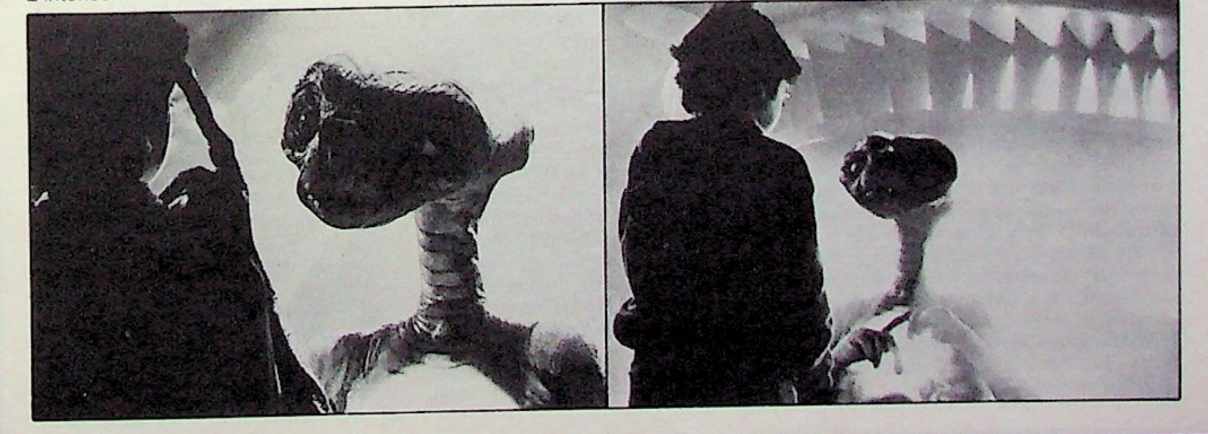
De la production à la postproduction

Commencé le 8 septembre 1981, le tournage d'*E.T.* dura 61 jours, dont 17 consacrés à des scènes d'extérieurs filmées, à Northbridge, Tujunga et Crescent City. Le reste du tournage s'effectua dans les studios Laird International à Culver City, près de Los Angeles. Là, sous la supervision de James Bissell, tous les extérieurs furent partiellement dupliqués (notamment les environs de la maison des Taylor et la clairière où atterrit le vaisseau spatial, qui occupait à elle seule un plateau), et les décors intérieurs furent construits : le premier étage de la maison (avec les chambres de la mère et des enfants, et la salle de bains) sur un plateau ; le rez-de-chaussée, la cour extérieure, et les environs sur un second. La plus grande fierté de Bissell est sans doute d'avoir trouvé la maison idéale pour le film (maison qui existe dans la réalité). Non seulement parce que la disposition des pièces permettait d'excellentes prises de vue, mais aussi à cause de son architecture, de son toit en tuiles et du paysage montagneux et boisé qui l'entoure, autant de qualité qui lui donnent, dans les propres termes de Bissell, « un aspect fantastique ».

Le tournage d'*E.T.* permit également à Spielberg de retrouver certains de ses plus fidèles collaborateurs. ILM en premier lieu, qui se chargea des effets spéciaux optiques du film (y compris le vaisseau spatial) sous l'autorité de Dennis Muren. Avant même que le tournage n'ait commencé, Spielberg s'était assuré la collaboration de John Williams, qui a écrit la musique de tous ses films depuis *The Sugarland Express*, et est considéré, à juste titre, comme l'un des plus grands compositeurs actuels. Comme ce fut le cas pour *La Guerre des étoiles*, *L'Empire contre-attaque* et *Les Aventuriers de l'arche perdue* la bande sonore d'*E.T.* n'a d'ailleurs pas manqué de faire, après la sortie du film, une belle carrière sur les ondes américaines.

Avec le chef-opérateur Allan Daviau, Spielberg retrouva aussi une vieille connaissance. Les deux hommes avaient en effet travaillé ensemble sur le premier film 35 mm de Spielberg, *Amblin*, mais n'avaient pas été réunis professionnellement depuis lors. Spielberg attache toujours une extrême importance à la façon dont ses films sont photographiés. Et après les lumières féeriques, irréelles, qui baignèrent *Rencontres du troisième type* et *Les Aventuriers de l'arche perdue*, il décida de revenir à un style plus conventionnel pour les scènes diurnes d'*E.T.* (les scènes nocturnes étant en revanche, intentionnellement, dans la lignée de *Rencontres)*. Daviau commente cette décision : « Il fallait qu'il émane du film une impression de réalité, de façon à ce que le spectateur puisse se convaincre de l'existence d'un événement aussi incroyable que celui que nous montrons. Nous avons donc utilisé beaucoup de sources de lumière naturelles, en particulier dans la maison. Nous pouvions nous permettre des éclairages plus fantastiques pour le vaisseau spatial, car c'est un élément séparé d'E.T. lui-même. Mais tout le reste — la maison, le voisinage etc. — devait être filmé de façon réaliste ». Ce réalisme, cette lumière naturelle, s'appliquèrent évidemment en premier lieu à E.T. en personne. Contrairement aux extra-terrestres de *Rencontres du troisième type* rendus flous par un halo de lumière, E.T. devait être soumis à l'épreuve décisive d'un éclairage franc. Spielberg prenait un risque important. Car le moindre défaut dans l'apparence d'E.T., la moindre maladresse dans son animation, ne pourrait échapper à l'attention des spectateurs, et risquait de compromettre dangereusement la crédibilité du personnage sur laquelle le film repose entièrement. Désireux de s'assurer contre ce problème fondamental, le réalisateur s'intéressa très tôt aux techniques et aux individus qui pourraient donner vie à E.T.

L'intense émotion d'un ultime contact...



L'Etrange Touriste d'une autre galaxie à la découverte d'un garde-manger terrestre...

Les métamorphoses d'E.T.

E.T. a parcouru un long chemin avant d'arriver à sa forme définitive. En avril 1980, alors que le projet s'appelait encore *Night Skies*, Spielberg demanda à Rick Baker (devenu célèbre grâce au *Loup-garou de Londres)* de s'occuper de la création des cinq extra-terrestres prévus par le scénario de John Sayles. Aucune directive précise ne fut donnée au spécialiste en maquillages et effets spéciaux ; les extra-terrestres devaient simplement être capables de *tout* faire sous un éclairage naturel ! Pour obtenir ce résultat, Baker développa un système mécanique entièrement nouveau, qu'il baptisa « Anatomation ». Reposant sur une série de servo-mécanismes, l'« anatomation » a pour principe de relier un modèle mécanique à un opérateur pourvu d'un exosquelette. Quand ce dernier bouge une partie du corps, la créature, située à distance respectable, fait de même ! Grâce à ce procédé révolutionnaire, dont les détails demeurent secrets, Baker réussit à créer un extra-terrestre capable de mouvoir sa tête, ses bras, son torse, de manipuler des objets avec les mains, et d'adopter une gamme importante d'expressions du visage. Idéal pour les plans rapprochés, ce système impliquait le recours à une autre technique — la stop-motion fut brièvement envisagée — pour les plans d'ensemble. Cependant, l'œuvre de Rick Baker contenait une faille importante. En mettant au point un procédé entièrement nouveau pour les besoins d'un film, ce dernier fut en effet amené à dépenser des hommes considérables avant même d'obtenir un résultat concret. On estime à 700 000 dollars le coût de ce premier E.T. (inachevé d'ailleurs), qui aurait sans doute continué par la suite de grever le budget du film, à cause des problèmes inattendus qui vont toujours de pair avec l'utilisation de techniques nouvelles. Spielberg désirait exercer un contrôle rigoureux sur les dépenses relatives au film (dont le budget fut d'environ 10,5 millions de dollars), et, malgré la très grande qualité du travail de Baker, préféra lui retirer le projet. En renvoyant Baker, Spielberg sacrifia une technique nouvelle extrêmement prometteuse ; mais en le remplaçant par Carlo Rambaldi, il découvrit que des méthodes plus traditionnelles pouvaient, à condition de bénéficier de soin et de talent, donner des résultats dépassant ses propres espérances... pour un prix nettement plus raisonnable !

Carlo Rambaldi : Le créateur d'E.T.



Il y a six ans, Dino de Laurentiis demanda à Carlo Rambaldi de quitter son domicile romain pour venir collaborer au tournage du remake de *King Kong*. Depuis, Rambaldi s'est affirmé à Hollywood comme l'un des meilleurs techniciens en matière d'effets spéciaux mécaniques. Pour *King Kong*, il construisit une gigantesque patte simiesque ainsi que le décevant singe mécanique qui, paralysé par son poids, n'apparaît que dans une seule scène. Il s'associa ensuite une première fois à Steven Spielberg pour la séquence finale de

Rencontres du troisième type (il créa l'un des extra-terrestres, baptisé *Puck* par Spielberg), avant de signer l'extraordinaire monstre d'*Alien* qui lui valut son second Oscar (le premier était pour *King Kong*). Juste avant de tourner *E.T.*, Rambaldi avait créé une seconde main mécanique — humaine cette fois — pour *The Hand*, le film d'Oliver Stone avec Michael Caine.
Le générique du film attribue la création d'E.T. à Carlo Rambaldi. E.T. fut en effet inspiré d'une peinture que Rambaldi avait réalisé trente ans auparavant ! Mais d'autres influences vinrent s'immiscer dans le travail du maître italien. E.T. doit beaucoup, à l'évidence, aux robots de *Silent Running*, à R2-D2 et Yoda de *L'Empire contre-attaque*, et aux nombreuses suggestions de Steven Spielberg. Lorsque ce dernier demanda à Rambaldi de collaborer au film, la nature pacifique de l'extra-terrestre était déjà établie. Il restait à déterminer une apparence physique en accord avec cette optique. S'écartant radicalement de leur création pour *Rencontres du troisième type* (un extra-terrestre aux formes allongées, au visage ovoïde, révélant des yeux noirs et un nez et des oreilles atrophiés), Spielberg et Rambaldi conçurent une créature dont émane une fragilité, une gentillesse naturelle, que l'on perçoit à travers une enveloppe charnelle pour le moins déconcertante. A ce sujet, Spielberg déclarait avoir voulu créer un être que seule une mère pouvait aimer ! Si E.T. avait été beau selon nos critères, l'intérêt de sa relation avec Elliott serait devenu inexistant. Beau, E.T. ne l'est certes pas ! Petit (1 m environ), court sur pattes, bedonnant, pourvu d'un crâne chauve allongé et ridé (qui ressemble un peu à un pied), il s'en faut de peu pour qu'il ne semble sortir d'un de ces films de terreur extra-terrestre des années cinquante. Même ses grands yeux globuleux, si communs chez les créatures spatiales de l'époque, pourraient renforcer cette idée. Mais c'est aussi à travers ses yeux qu'E.T. exprime son « humanité », son respect de la vie, son désarroi, et gagne le statut d'un personnage à part entière, complexe et attachant. D'après Spielberg, les grands yeux bleus d'E.T. sont issus d'un montage photographique de ceux d'Albert Einstein, d'Ernest Hemingway et de Carl Sandberg. Rambaldi conteste cette origine, et affirme que c'est en réalité un félin de l'Himalaya qui prêta ses globes oculaires à l'extra-terrestre !

Après avoir discuté avec Spielberg de l'aspect d'E.T., Rambaldi réalisa une série de dessins très précis du personnage, puis en fabriqua des ébauches en argile. Ces sculptures permirent d'apporter facilement de nouvelles modifications (Spielberg demanda notamment à Rambaldi de faire en sorte que le postérieur d'E.T. ressemble davantage à celui de Donald Duck !), mais leur utilité ne s'arrêta pas là. Impatient de savoir comment E.T. « passerait » à l'écran, Spielberg fit subir un véritable bout d'essai au modèle en argile. Grâce à l'utilisation de la lumière, le visage immobile d'E.T. devint soudainement plus vivant, changeant même d'expression selon l'éclairage employé.
Cet essai enthousiasma le réalisateur, qui déclara que cette simple statue lui suffisait pour tourner son film ! Fort heureusement, les systèmes mécaniques sophistiqués conçus par Carlo Rambaldi animèrent le personnage d'une apparence de vie plus saisissante encore.

La construction d'E.T.


our construire un modèle opérationnel d'E.T., Carlo Rambaldi avait estimé devoir disposer d'au moins neuf mois... Steven Spielberg lui en accorda six ! Prisonnier d'heures de travail exténuantes (de 15 à 20 par jour !), le père d'E.T. dut également surveiller de près son budget. Spielberg avait en effet fixé le coût d'E.T. à 1,5 million de dollars, chiffre qu'il jugeait raisonnable dans la mesure où Marlon Brando, pour quelques minutes à l'écran, lui aurait coûté trois fois plus ! Rambaldi et ses dix assistants ne faillirent pas à leur mission : sans dépenser un dollar de plus que prévu, ils terminèrent les modèles mécaniques d'E.T. une semaine avant le début du tournage.
Rambaldi construisit plusieurs modèles d'E.T. bâtis selon le même principe : une structure en aluminium et en acier, sur laquelle viennent se fixer des muscles en fibre de verre, polyuréthane et caoutchouc, enfouis sous des couches de chair et de peau synthétiques. Chaque muscle principal fut relié à un système mécanique et électronique, qui permit à E.T. d'exécuter un mouvement déterminé ou d'adopter une expression particulière. La richesse de ces mouvements, de ces expressions, était fonction du modèle utilisé. Trois têtes différentes pouvaient en effet venir s'adapter sur le corps unique conçu par Rambaldi. La première, pourvue d'un système mécanique commandé à une distance d'environ six mètres (par de simples leviers), fut utilisée pour les gestes les plus amples. Les commandes électroniques de la seconde tête conférèrent aux gestes d'E.T. une plus grande subtilité. Quant à la troisième tête animée par une méthode combinant les deux précédentes, elle apparaît dans les gros plans, où la moindre expression doit être produite avec précision et réalisme. Pourvue de dix points d'articulation principaux, cette tête donna à Spielberg une liberté de manœuvre extrêmement étendue. « Les possibilités d'E.T. étaient sans limite, commentait le réalisateur. Il suffisait de savoir ce qu'on voulait qu'il fasse, et de le diriger ensuite comme un véritable acteur ».
Au total — corps et tête inclus — E.T. possédait 17 points d'articulation principaux et de nombreuses articulations secondaires. Pour manœuvrer correctement les commandes complexes gouvernant E.T. (séries de leviers, signaux électroniques, systèmes hydrauliques), il fallut faire appel à une équipe de douze opérateurs, dont quatre responsables des mouvements du visage et de la tête. Pour simuler la respiration et les battements de cœur de l'extra-terrestre, il fut également nécessaire de compresser des poches d'air reliées au modèle par des tubes en plastique très fins. Bien que les opérateurs chargés de faire bouger E.T. aient été ceux qui avaient assisté Carlo Rambaldi pendant la phase de construction, la coordination et la fluidité des mouvements ne fut assurée qu'après deux semaines de tâtonnements. Le principal obstacle était l'éloignement des opérateurs, qui n'avaient pas une vue directe sur le plateau de tournage, et ne pouvaient contrôler le résultat de leurs manipulations que sur un écran vidéo. Leur vision de chaque scène était donc sensiblement différente de celle du réalisateur, ce qui s'avéra extrêmement gênant pour les yeux du personnage, objets d'une attention particulière, dans leur coordination comme dans la direction et les expressions du regard. En conséquence, les scènes où apparaît E.T. — soit 85 % de la durée du film ! — exigèrent un nombre de prises de vue plus important que les autres (15 contre 3 en moyenne). Il faut cependant noter qu'aucune panne, aucune malfonction, aucune mauvaise surprise ne vint interrompre le tournage... si ce n'est celles volontairement engendrées par l'équipe ! Grâce à la complicité de ses opérateurs, E.T. joua quelques farces (lors du tournage d'une scène avec fumées, il se présenta sur le plateau muni d'un masque à gaz !), se mit à faire des clins d'œil au personnel féminin, et poussa l'audace jusqu'à pincer a Meliss Mathison ! Un E.T. peut-être moins sage dans la réalité que dans le film !

E.T. en morceaux


ertaines parties du corps d'E.T. posèrent des problèmes de construction et d'animation particuliers.
La langue de l'extra-terrestre fait partie de ces cas difficiles ! Le mécanisme permettant de la mouvoir exigea un travail de miniaturisation des mécanismes, à cause du peu de place laissés par la bouche étroite et le menton presque inexistant du personnage. Rambaldi se chargea personnellement de ce problème, mais, submergé par la quantité et la complexité des différentes tâches à accomplir, fut obliger de « sous-traiter » certaines d'entre elles.
Craig Reardon, frais émoulu de sa collaboration spectaculaire à *Poltergeist*, fut chargé de peindre les modèles mécaniques pour leur donner une tex-

ture évoquant un organisme vivant. Lorsqu'il vit E.T. pour la première fois, dans le bureau de Steven Spielberg, le jeune maquilleur ne put cacher sa relative déception. Cette première ébauche sculptée pêchait essentiellement par la lourdeur des traits du personnage, que la peinture avait accentués alors qu'ils devaient être adoucis. Après que Spielberg et Rambaldi lui aient confié cet aspect de la création d'E.T., Reardon se livra à un certain nombre d'essais avant d'obtenir un résultat satisfaisant. Le revêtement dont est enduit E.T. se caractérise non seulement par sa teinte, mais aussi par la qualité « vivante » de sa texture. Reardon décrivait son travail de la façon suivante : « Le type de couleur que j'ai utilisé évoque l'aspect de la chair. J'ai employé une palette de bleus, de violets, de rouges, ainsi que des peintures satinées qui créent un effet de relief. Pour finir, j'ai recouvert l'ensemble d'un vernis de méthane qui simule l'humidité de la peau ».

Reardon était sensé poursuivre sa participation au film en créant le cœur lumineux d'E.T., qui transparaît à travers sa chair. Cependant, la fatigue eut raison de lui, et il dut se faire remplacer par Robert Short. Ce cœur posait un problème difficile. En effet, les modèles fabriqués par Rambaldi étaient remplis à craquer de systèmes mécaniques rendant impossible l'insertion de tout appareil supplémentaire. De plus, le cœur ne devait apparaît que par intermittence, ce qui posait un problème au niveau de l'opacité de la peau à cet endroit. Se voyant dans l'incapacité d'utiliser les modèles de Rambaldi, Short en construisit un autre, rigoureusement identique aux précédents, sur lequel les trois têtes pouvaient venir se greffer. Dans ce nouveau buste, Short disposa un cœur en plastique commandé par câbles et pouvant, à volonté, se gonfler et s'illuminer. D'autres organes, irradiés par la lumière du cœur, y furent également insérés. S'opposant à la vision réaliste désirée par Spielberg à ce propos, Short opta pour des viscères aux formes stylisées, évoquant le règne végétal auquel E.T. semble si attaché. Le metteur en scène fut néanmoins conquis par cette nouvelle version du personnage et décida, malgré ses possibilités d'animation rudimentaires, de l'utiliser dans le plus grand nombre de scènes possible.

Sans minimiser la qualité de ces contributions extérieures, on ne peut retirer la paternité légitime d'E.T. à Carlo Rambaldi. Si une dernière preuve en était nécessaire, c'est Rambaldi lui-même qui conçut et façonna le mécanisme mystérieux qui permet au cou de l'extra-terrestre de s'allonger selon son humeur. Spielberg tenait beaucoup à ce procédé, qui contribuait à la spécificité physique d'E.T. tout en confondant le public. Surpris, les spectateurs se doivent en effet de constater qu'E.T. n'est pas un simple acteur revêtu d'un déguisement... ou du moins pas toujours ! Car à plusieurs reprises, il s'avéra nécessaire, pour parfaire l'illusion, de demander à des comédiens de se glisser dans la peau de l'extra-terrestre.

E.T. c'est moi !



Après la sortie et le succès fulgurant d'*E.T. — L'extra-terrestre*, une actrice naine nommée Tamara De Treaux se répandit dans les plus prestigieux magazines américains (Time, Newsweek, Rolling Stone, etc.) en déclarant que c'était elle qui, revêtue d'un costume, avait joué l'ensemble des scènes où E.T. se déplace en marchant ! Rien n'est évidemment plus faux. Dans la très grande majorité des scènes, le personnage qui apparaît à l'écran est une des créations mécaniques de Carlo Rambaldi. Toutefois, il s'avéra effectivement impossible d'utiliser ces modèles mécaniques pour certains plans d'ensemble, notamment ceux impliquant un déplacement. Rambaldi conçut donc un costume à l'image d'E.T., sur lequel venait s'appliquer un dispositif créant la « lumière du cœur », ainsi qu'une nouvelle tête du personnage. Etant donné les impératifs de légèreté et d'espace intérieur du costume, cette dernière fut construite selon un modèle simplifié, ne permettant que quelques mouvements essentiels autour de quatre ou cinq points d'articulation.

Malgré ses dires, Tamara De Treaux n'était en réalité qu'une simple doublure, et ne joue que dans une seule scène du film (celle où E.T. remonte dans son vaisseau spatial). Les autres scènes de marche furent confiées au nain Pat Bilon. Comme Kenny Baker avec R2-D2, Bilon fut obligé de porter son costume sans interruption pendant des heures, souffrant d'une chaleur étouffante et d'une position particulièrement inconfortable (recroquevillé à l'intérieur du torse du personnage). A l'origine, Spielberg avait sélectionné un autre acteur pour ce rôle : Matthew De Merritt, un garçon âgé de douze ans qui naquit privé de jambes. Le manque de contrôle dont fit preuve De Merritt l'empêcha de figurer dans la plupart des scènes, à l'exception d'une, où ce défaut constitua un réel atout. Pour créer la démarche hésitant de l'humanoïde après qu'il ait bu de la bière, De Merritt revêtit en effet le costume d'E.T., et se déplaça sur les mains !

Les mains et la voix d'E.T.



Pour la création d'E.T., l'intervention humaine ne se limita pas à ces scènes « costumées ». Les mains d'E.T. devaient faire l'objet d'une attention toute particulière. Les mains mécaniques des extra-terrestres de Rambaldi pouvaient difficilement faire illusion en gros plan (quand E.T. saisit des mets dans le réfrigérateur par exemple), malgré la complexité de leurs articulations. Bénéficiant du privilège d'avoir les plus longs doigts de toute l'équipe du film, Melissa Mathison donna ses mains en modèle pour E.T. Cependant, trop nerveuse, elle refusa de poursuivre ce rôle pendant le tournage. En remplacement, Spielberg fit appel à Caprice Rothe, mime professionel, qui dut subir, comme toutes les doublures de l'extra-terrestre, une légère torture : enfiler des gants en caoutchouc imitant les

La science humaine confrontée à l'agonie de E.T....



mains d'E.T., et ne possédant par conséquent que quatre doigts. Prise de trac lors de sa première arrivée sur les plateaux, Caprice Rothe tenta de se rassurer en buvant des quantités de café... avec, pour résultat, un tremblement involontaire devant les caméras ! Mais ces légères secousses ne nuirent pas à son interprétation, bien au contraire. Elles s'accordent en effet parfaitement aux hésitations et aux craintes qui assaillent E.T. alors qu'il découvre un monde nouveau. Heureux de cette contribution bien involontaire à la psychologie du personnage, Spielberg convia donc Caprice Rothe à continuer de trembler !

Pourvu d'un aspect physique remarquablement original, E.T. se devait encore — dans le film comme dans la réalité — d'apprendre à parler. Certes, son vocabulaire n'est pas très étendu. Il se limite à quelques mots (« E.T. », « Elliott », « téléphoner », « maison », « aïe », etc.), voire, au début de l'histoire, à d'incompréhensibles borborygmes. Mais il importait d'autant plus que, lors de ses brèves expressions vocales, E.T. révèle une voix hors du commun. Les cordes vocales du personnage furent placées sous la responsabilité de Ben Burt, un collaborateur de longue date de George Lucas spécialisé en recherches acoustiques. Après avoir auditionné plusieurs candidats au doublage de l'extra-terrestre (dont Debra Winger, vue dans *Urban Cowboy*), c'est par le plus grand des hasards que Burt trouva, en la personne d'une dame âgée nommée Pat Welsh, le type de voix qu'il cherchait. Ancien professeur d'élocution aux cordes vocales rongées par le tabac, Welsh possède un timbre de voix rocailleux, que l'on a peine à attribuer à un homme ou une femme, et qui sied parfaitement au mystère organique que constitue E.T. Pour les grognements et les cris de l'extra-terrestre (notamment quand il voit Elliott pour la première fois), Burt utilisa des combinaisons de sons électroniques. Quant à l'éruction intempestive de l'extra-terrestre après qu'il ait bu de la bière, elle fut confiée à un membre de l'équipe de tournage spécialiste en la matière !

Chef-d'œuvre d'imagination, merveille de la technologie de l'animation mécanique à distance, astucieuse juxtaposition de différents procédés, E.T. s'affirme comme une création totalement réussie parce qu'il nous fait bien rapidement oublier l'existence des techniques, des trucages, qui lui ont donné vie. Grâce à la qualité de ses multiples composantes — corps mécanique, costume, mains, voix, etc. — E.T. est devenu un individu unique, dont la réalité physique en tant qu'être vivant est acquise dès les premières minutes du film. La crédibilité d'E.T. provient non seulement du savoir-faire des techniciens, mais aussi de la manière dont il fut mis en scène, et dont il fut accepté, pendant le tournage, en tant que véritable personnage. Spielberg se remémore l'attitude respectueuse de l'équipe de tournage à l'égard du petit humanoïde : « Nous étions tous si convaincus de l'existence d'E.T. en tant qu'organisme vivant, respirant, que nul n'aurait osé se moquer de son aspect ou de sa maladresse. Il semblait vraiment avoir une vie bien à lui ».


Elliott, face aux envahisseurs humains...

E.T., un attrait universel



semble avoir redécouvert la loi de l'attraction universelle ! Ce petit personnage inoffensif a en effet conquis l'Amérique du Nord mieux que n'aurait su le faire aucun de ses confrères animé de mauvaises intentions. La fascination qu'exerce E.T. fonctionne à bien des niveaux. Physiquement, sa laideur joue pour lui. Déshérité par la nature, il ne possède que des jambes trop courtes pour courir et des bras trop maigres pour pouvoir se défendre. E.T. est donc une proie idéale, dont la nudité accentue la vulnérabilité, et dont les grands yeux larmoyants reflètent la détresse. Tel qu'il apparaît au début du film, cet extra-terrestre évoque un jeune animal pathétique, maladroit, aux chances de survie infimes, et que chacun a envie de protéger.

Cependant, tout comme Elliott, nous sommes amenés à changer de point de vue lorsqu'E.T. démontre l'ampleur de ses pouvoirs : pouvoir sur la matière (il fait léviter des fruits pour représenter sa planète d'origine), pouvoir sur la pensée (il « communique » avec Elliott), pouvoir enfin sur les organismes vivants (les plantes, les blessures d'Elliott). E.T. subit alors une sorte de mue. Il devient d'autant plus fascinant que derrière son aspect fagile et son désarroi se cachent une force et une sagesse incommensurables, qui le rapprochent à nouveau de Yoda. Sur le plan de nos aspirations personnelles, E.T. devient le rêve de chaque enfant : posséder un ami, un confident, qui soit en même temps un protecteur secret capable d'accomplir les plus grands exploits. La créature de l'espace acquiert également la dimension d'un super-héros, dont la métamorphose évoque irrésistiblement la transformation de Clark Kent en Superman (on notera, dans les deux cas, le rôle du téléphone ou de la cabine téléphonique !)... A ceci près qu'E.T. ne « truque » pas, ne se déguise pas, ne cherche jamais à tromper ceux qu'il côtoie. Il n'en devient que plus crédible, et plus attachant.

E.T. nous intéresse aussi par le mystère qui entoure sa personne et ses origines. Dans le film, bien peu d'explications nous sont fournies. Nous sommes conviés à accepter E.T. tel qu'il est, sans bénéficier d'aucun support logique ou factuel, ce qui renforce l'aura mythique qui entoure le personnage. On notera cependant que le livre tiré du film, écrit par le romancier William Kotzwinkle, nous donne quelques renseignements supplémentaires. Cet ouvrage est d'autant plus intéressant qu'il n'est pas entièrement fidèle à l'œuvre de Spielberg (il est en réalité inspiré du scénario de Melissa Mathison, auquel le réalisateur a apporté certaines altérations en cours de tournage). Ecrit du point de vue de l'extra-terrestre, il nous fait vivre avec lui la découverte du monde étrange qu'est cette petite ville californienne. Kotzwinkle nous apprend notamment qu'E.T. est d'un âge plus que vénérable (une dizaine de millions d'années !), mais que, malgré ses immenses connaissances, il a conservé une certaine naïveté. Comme le laisse supposer le film, E.T. est un biologiste, dont la mission consiste à prélever des échantillons de la végétation terrestre.

Son vaisseau spatial n'est, en réalité qu'une gigantesque serre, où sont entreposées toutes les espèces végétales ayant vécu sur terre, dont certaines disparues depuis des millions d'années. Gardien du règne végétal, E.T. semblait donc prédisposé à étendre son aile protectrice aux jeunes habitants de la planète !

Parmi les autres éléments intéressants que recèle ce livre, on relèvera la présence de scènes qui n'apparaissent pas dans le film. On sait notamment que Spielberg, à son plus grand regret, coupa une séquence nous montrant E.T. en train de jouer dans son bain ! Dans une autre séquence disparue lors du montage, Elliott était amené par une infirmière devant le directeur de son école, après avoir semé la panique dans la classe sous l'effet de l'alcool absorbé par E.T. Cette scène de transition ne revêtait d'intérêt que dans la mesure où le directeur de l'école était interprété par Harrison Ford, et l'infirmière par Melissa Mathison ! C'est d'ailleurs à la demande de cette dernière — qui estimait que sa nervosité n'était que trop apparente — que la séquence fut coupée.



Le phénomène E.T.



A n'en point douter, la popularité d'E.T., en tant que film et que personnage, continuera pendant longtemps de fournir matière aux analyses les plus diverses. Mais actuellement, les résultats — impressionnants — parlent d'eux-mêmes. Grâce au savoir-faire et à la sensibilité de Spielberg et de ses collaborateurs, le récit de l'amitié d'Elliott et E.T. aura ému et ravi, avant la fin de cette années, plus de spectateurs encore que *La Guerre des étoiles* (au 13 octobre 1982, les recettes nettes du film s'élevaient, selon la revue américaine Variety, à 65 millions de dollars, contre 85 pour *La Guerre des Etoiles)*. Bientôt donc, Steven Spielberg regagnera la place de leader du box-office de tous les temps qui lui avait été ravie par George Lucas en 1977, lorsque le succès de *La Guerre des étoiles* surpassa celui des *Dents de la mer*.

Un tel succès aura surpris plus d'une personne. Les dirigeants de l'Universal en particulier qui, avant les premières séances-test, avouaient ne pas très bien savoir comment « vendre » *E.T.* Parmi les gens agréablement surpris — ou, selon les cas, terriblement frustrés ! — figurent également les dirigeants des sociétés à qui Spielberg proposa, pendant le tournage, d'associer leurs produits au film. L'une des premières — et des plus enthousiastes — à accepter fut Texas Instruments, qui « prêta » à Spielberg son jeu éducatif « Speak & Spell », alphabet électronique dont E.T. se sert pour fabriquer un émetteur de fortune. De même, le vélo d'Elliott et de ses amis arbore la marque Kuwahara, premier fabriquant de cycles au monde à s'être jamais servi de cette forme de publicité ! De taille plus modeste, les bonbons que parsème Elliott dans la forêt afin d'attirer E.T. jouent néanmoins un rôle déterminant. Spielberg espérait obtenir la participation de la société Mars pour ces scènes, mais, devant son refus, dut avoir recours aux pastilles multicolores d'une marque concurrente ! Ce qui peut sembler une plaisanterie constitua en fait une grave décision pour les dirigeants de ces sociétés qui, sur la foi de quelques photos et extraits de film, durent s'engager ou renoncer à une opération aux conséquences financières importantes. Texas Instruments, Kuwahara et les bonbons Reese's Pieces choisirent la bonne voie : leurs produits, sur lesquels le logo « E.T. » figure maintenant en bonne place, ont vu leurs ventes se multiplier dans les semaines qui suivirent la sortie du film. Ils ne sont pas les seuls à avoir profité du succès d'E.T. Posters, jouets, poupées (sept sortes différentes, dont une parlante), livres (l'histoire illustrée et le roman adapté du scénario), T-shirts, déguisements etc. affluent maintenant sur le marché américain et se préparent sans nul doute à atteindre prochainement nos rivages. Le « phénomène E.T. » est symptomatique d'une transformation profonde qui affecte le cinéma. Les revenus potentiels d'un film ne proviennent plus seulement de son exploitation en salles, mais aussi des produits dérivés qu'il peut engendrer. Walt Disney a bâti son empire sur les jeux, jouets et parcs d'attraction inspirés de ces personnages, et George Lucas est en train de faire de même. Sans atteindre ces dimensions, les films à fort potentiel sur le plan du merchandising (*Star trek, Superman,* les films des Muppets etc.) connaissent actuellement les faveurs des studios. Steven Spielberg surveilla de très près le développement des articles portant le label E.T. Tout d'abord en exerçant un contrôle rigoureux de leur légitimité (des bijoux-pirates d'E.T. furent saisis), et surtout en veillant à ce que chacun d'entre eux réponde à certains critères de qualité et d'originalité. En homme de marketing avisé, le réalisateur veilla à ne pas surcharger le marché. Il n'existe aux Etats-Unis qu'une trentaine d'objets « E.T. », qui représentent l'ensemble de la gamme des dérivés imaginables, du disque aux draps de lit ! Spielberg lui-même s'est d'ailleurs piqué à ce jeu. Il est en effet l'auteur du réveil E.T. (que l'on ne trouve pas encore dans le commerce). Le torse du personnage sert de cadran (lumineux évidemment), et la tête d'E.T. se détache de son support grâce à son cou extensible pour sonner l'alarme !

Vers de nouvelles aventures ?



Spielberg vient de placer un quatrième film dans la liste des dix plus grands succès de tous les temps... Devenu le réalisateur le plus sollicité et le plus riche de Hollywood (*E.T.* lui a rapporté jusqu'à un million de dollars par jour !), il a acquis une indépendance totale qui lui permet de se consacrer, sans aucune contrainte, aux projets qu'il désire mener à bien. S'il ne compte pas suivre l'exemple de Francis Ford Coppola et George Lucas en créant un studio indépendant, Spielberg envisage cependant de financer intégralement certains de ses prochains films à modeste budget. Parmi ses projets immédiats figurent le tournage d'un segment de *The Twilight Zone* (pour lequel il retrouvera, aux commandes des effets spéciaux de maquillage, Craig Reardon), suivi du deuxième volet des aventures d'Indiana Jones, dont la production débutera en mars prochain. A plus long terme, Spielberg a déclaré vouloir tourner un remake de *A Guy Named Joe* (on aperçoit un extrait du film original, avec Spencer Tracy, dans *Poltergeist)*, réaliser une comédie musicale avec Quincy Jones qui serait entièrement filmée dans les rues de New York... Et se mettre au travail sur *E.T. II !*

Bien que Spielberg ait fait modifier le sous-titre américain du film avant sa sortie (la « première aventure sur terre » d'E.T. devenant simplement l'« aventure sur terre »), cette séquelle nous est implicitement promise par E.T. lui-même à la fin du film. C'est une promesse que le metteur en scène ne compte pas rompre. Il a d'ailleurs déjà annoncé avoir réuni, avec Melissa Methison, les éléments principaux qui composeront le second récit. Pourquoi un *E.T. II ?* Depuis que Francis Ford Coppola et George Lucas démontrèrent qu'une suite pouvait égaler, voire surpasser un premier film, le tournage d'un « n° 2 » n'est plus synonyme de vile exploitation commerciale rapprochant le « vrai » cinéma du médiocre serial. Ce second film, Spielberg le tournera essentiellement par goût personnel, et pour tenter de renouveler une expérience extrêmement enrichissante : « Il y a bien d'autres histoires à raconter », déclarait-il, « Et avec *E.T.*, pour la première fois de ma carrière, j'ai réalisé un film pour moi-même ».

Guy Delcourt

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur **Steven Spielberg** • Producteurs **Steven Spielberg** et **Kathleen Kennedy** • Scénario **Melissa Mathison** • Directeur de la photographie **Allen Daviau** • Chef décorateur **James D. Bissel** • Montage **Carol Littletor** • Musique **John Williams** • Superviseur de production **Frank Marshall** • Productrice associée **Melissa Mathison** • Directeur de production **Wallace Worsley** • Premier assistant **Katy Emde** • E.T. est une création de **Carlo Rambaldi** • Supervision des effets spéciaux **Dennis Muren** • Castin **Mike Fenton & Janes Feinberg** • Décorateur de plateau **Jackie Carr** • Réalisateur 2e équipe **Glenn Randall** • Scripte **Esther Vivante** • Assistante de S. Spielberg **Janice Pober** • Assistante de F. Marshall **Patty Rumph** • Assistants de production **Michael Burmeister, Lance Young** • Caméramen **John Flickenstein, John Connor** • Son **Charles Payne** • Décorateur **William Teegarden** • Illustrateur **Ed Verreaux** • Costumes **Deborah Scott** • Maquillages **Robert Sidell** • Superviseur montage son **Charles L. Campbell**.

Equipe effets spéciaux :

Supervision technique de E.T. **Steve Townsend** • Coordinateur trucages optiques **Mitchell Suskin** • Effets additionnels sur E.T. **Robert Short** • Conseiller artistique **Craig Reardon** • « Communicator » conçu par **Henry Feinberg** • Yeux de E.T. **Beverly Hoffman** • Conseillers médicaux **David Carlberg, Robert W. Scholler** • Coordinateur effets spéciaux **Dale Martin** • Mouvements de E.T. coordonnés par **Caprice Rothe** • Effets spéciaux visuels produits à **Industrial Light & Magic** • Caméraman effets spéciaux **Mike McAllister** • Supervision trucages optiques **Kenneth F. Smith** • Opérateur Truca **David Berry** • Animation « go-motion » **Tom St-Amand** • Atelier maquettes **Lorne Peterson** • Chef maquettistes **Charlies Bailey, Miker Fulmer** • Vaisseau spatial dessiné par **Ralph McQuarrie** • Supervision peintures sur verres **Michael Pangrazio** • Peintres **Chris Evans, Frank Ordaz** • Directeur général d'ILM **Tom Smith** • Coordinateurs de production **Warren Franklin, Laurie Vermont** • Animation supervisée par **Samuel Comstock** • Système électroniques conçus par **Jerry Jeffress.**

Distribution :

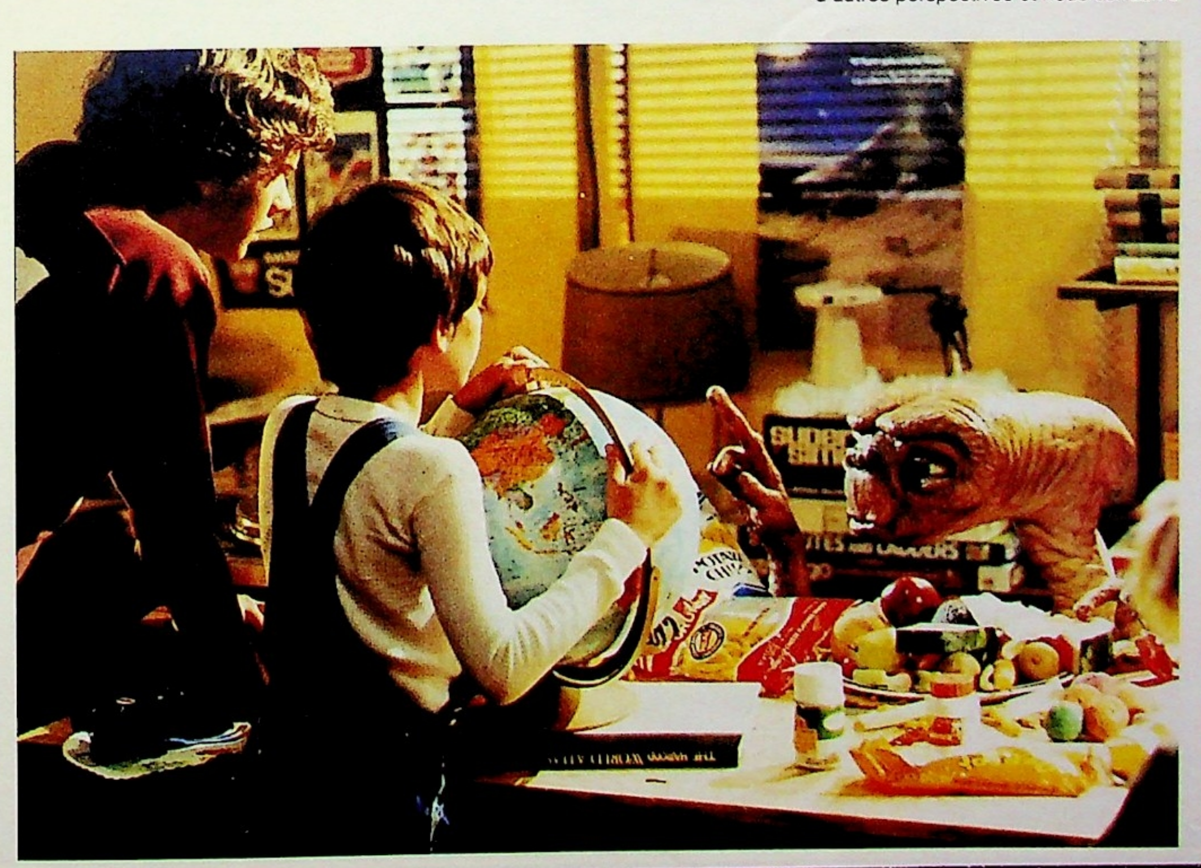
Mary **Dee Wallace** • Elliott **Henry Thomas** • Keys **Peter Coyote** • Michael **Robert Mac Naughton** • Gertie **Drew Barrymore** • Greg **K.C. Martel** • Steve **Sean Frye** • Tyler **Tom Howell** • La jolie fille **Erika Eleniak** • L'écolier **David O'Dell** • Le professeur de sciences **Richard Swingler** • Le policier **Frank Toth** • Le spécialiste des ultra-sons **Robert Barton** • Le chauffeur **Michael Darrell.**

Une production Universal • Panavision, couleurs par Deluxe • Dolby Stereo • Durée : 1 h 55 • Distribué par C.I.C. ■

E.T.

VU PAR CATHY KARANI

Quelque part dans le temps, il a débarqué. Après avoir traversé des millions d'années lumière, il a mis pied sur une insolite planète, toute à la fois fascinante et terrifiante : la Terre !
S'il est des mots qui permettent d'exprimer nos sentiments profonds, mystérieusement ils s'estompent, lorsqu'il nous faut parler d'un chef-d'œuvre, terme qui traduit l'œuvre parfaite réalisée par Steven Spielberg avec *E.T.*
Carlo Rambaldi créa et anima une petite marionnette inerte et sans âme, Spielberg la rencontra et le miracle s'accomplit. La matière devint vie, et plus, cette vie se dota d'un cœur à l'unisson duquel les nôtres battent et palpitent. E.T. était né !
Quelles que que soient les motivations que l'on prêtera à Steven Spielberg, jamais on ne pourra refuter la remarquable sensibilité et le génie investis. Car s'il possède l'extraordinaire talent de quelques adultes d'exception, il a su préserver au fond de lui - autre talent combien plus rare ! - la merveilleuse réceptivité de tous les enfants. Par delà les multiples qualités qui font de *E.T.* une œuvre grandiose, c'est pour la précieuse restitution de l'enfance qu'il nous faut remercier Spielberg.
E.T. apporte une nouvelle dimension au 7e art. Il élève nos esprits vers d'autres perspectives et nous conduit à





tourner nos regards au plus profond de nous même. Plus que tout autre, il nous touche par cet appel qu'il lance vers le meilleur de l'homme. Grâce au besoin de vérité et de communication qu'il rétablit, il nous permet de nous transcender. *E.T.* va bien au-delà d'une lumineuse projection sur écran. Il est cette lumière indispensable et trop souvent défaillante dans l'obscurité de nos pensées quotidiennes.

Dans une lointaine banlieue américaine, Elliott, un jeune garçon isolé entre sa mère, son grand frère et sa petite sœur, s'interroge sur les motivations des adultes, après le départ de son père.

Dans une proche clairière, E.T. une petite créature extra-terrestre découvre la terre avec quelques-uns des siens. Le temps fuit rapidement, un vaisseau s'éloigne, et E.T. se retrouve seul, apeuré, s'interrogeant sur cet étrange univers.

Deux êtres solitaires, chacun à la recherche de l'autre. Ils vont se trouver, se découvrir, s'apprivoiser et s'aimer jusqu'à la plus parfaite symbiose. Celle qui rend indispensable l'un pour l'autre, celle qui fait vivre l'un par l'autre, par delà les races, les mœurs, les idées, les barrières et les hommes. *E.T.* s'affirme comme le plus accompli des films d'amour qui se puisse imaginer. Il comporte la gamme infinie des émotions qui président à ce sentiment sous ses différentes manifestations.

Egaré dans cet univers d'une autre dimension dont il ne peut encore saisir la portée réelle, E.T. va d'instinct se diriger vers Elliott qui « l'attendait ». Encore à l'âge où l'on sait voir avec les yeux du cœur, Elliott sera immédiatement fasciné par cet être venu d'ailleurs et dont l'aspect répond si peu à nos critères humains. Par delà cette notion de superficialité, Eliot va progressivement s'émerveiller devant les multiples dons de ce nouvel ami, dont l'attachante personnalité n'a d'égalie que son étonnante « humanité ».

E.T. va lui aussi beaucoup apprendre sur Elliott et ses semblables. S'adaptant rapidement aux situations, improvisant même, avec une drôlerie à laquelle nous sommes d'autant plus sensibles qu'elle est maladroite et involontaire.

Mais un jour, malgré l'extraordinaire tendresse qui unit ces deux êtres au demeurant si différents, la nature va reprendre ses droits. Pour survivre E.T. doit retrouver les siens et retourner parmi eux. Le voyant dépérir Eliott, malade lui aussi, mettra toute son énergie en œuvre pour aider son ami afin qu'il contacte sa lointaine planète, malgré le désespoir qui l'etreint à l'idée de perdre E.T. Magistrale démonstration de la force des sentiments, et merveilleux plaidoyer pour l'amour.

Le vaisseau qui s'était envolé en oubliant E.T., reviendra silencieusement rechercher le petit extra-terrestre dans cette même clairière, d'où il découvrit les hommes et leur monde. Mais cette fois il n'est plus seul, tous sont là pour le saluer : les grands qui l'ont traqué, les petits pour lequels il fut un si surprenant compagnon de jeux, et surtout Elliott. Une dernière fois, ils vont se regarder et se dire sans parler, combien ils s'aiment et combien ils ont appris l'un de l'autre. Une ultime fois ils s'étreindront (sublime moment d'émotion) scellant ainsi à tout jamais cette amitié hors du temps.

L'instant de se quitter est là, Elliott sent affluer en lui un indicible chagrin, c'est alors que E.T. touchant son front du doigt, lui promet : « Je ne te quitte pas » !

Un extra-terrestre est venu, puis s'en est allé vers les étoiles. Mais quelque part, dans une lointaine banlieue américaine, il restera toujours dans le cœur d'un petit garçon pour lequel rien ne sera jamais plus comme avant.

Après la projection de *E.T.* il semble qu'en nous aussi quelque chose ait changé, nous laissant différents, peut être meilleurs. On se sent plus près de cette vérité qu'a voulu et que parvient à défendre Spielberg. Sans jamais tomber dans la mièvrerie ou la banalité qu'aurait pu engendrer un tel sujet, il nous promène avec un éblouissement permanent au fil de cette merveilleuse histoire, arabesque permanente d'émotions pudiques où les larmes jaillissent du rire qui les a précédées, *E.T.* nous mène vers la réflexion. Car *E.T.* est également un film sur le droit d'exister *autrement*. Plaidoirie sur le racisme physique, mais aussi sur celui du cœur et de l'esprit, par un appel venu d'ailleurs qui retentit tel un écho. Création magique d'un artiste qui pos-







sède le talent apte à ses ambitions, *E.T.* démontre que le Fantastique vit en chacun de nous, et qu'il est peut-être aussi ce qui s'y trouve de plus authentique.
Avec *E.T.*, Steven Spielberg a réalisé un film universel qui ralliera tous les suffrages de ceux qui auront le bonheur de le découvrir et de l'emporter dans leur mémoire. ■

E.T.

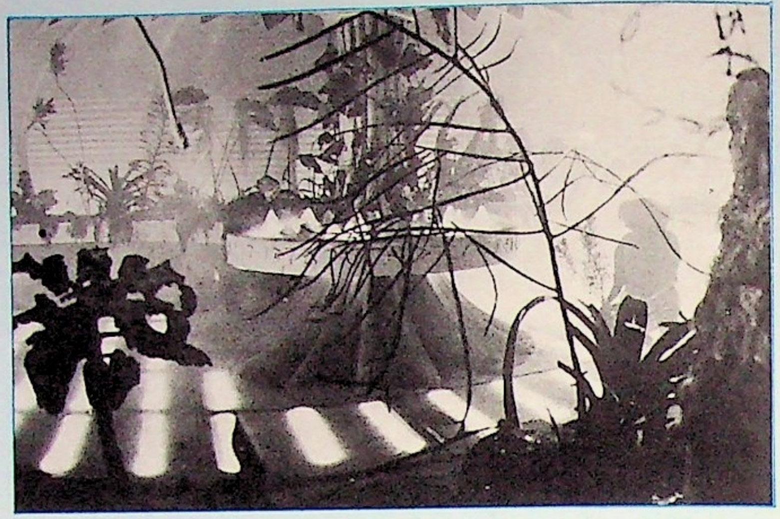
VU PAR GILLES POLINIEN

Il paraît qu'au sortir de la toute première projection d'*E.T.*, celle destinée, en privé, aux grands responsables de la firme Universal, ceux-ci, unanimes, déclarèrent avoir assisté au plus beau film qu'il leur avait été donné de voir depuis la naissance du cinéma...

Avouons qu'il y avait de quoi demeurer sceptique à l'annonce de cette surprenante affirmation qui, depuis la sortie d'*E.T.* aux Etats-Unis, n'a de cesse de rallier tous les suffrages et se vérifie maintenant à l'échelon mondial.

Lorsqu'on a vu *E.T.*, on comprend que la déclaration émanant des hautes strates d'Universal n'était pas une nouvelle accroche publicitaire mais bien le reflet d'une opinion destinée à traduire l'idée qu'*E.T.* est beaucoup plus qu'un film. Car *E.T.* se définit avant tout comme une œuvre universelle : c'est, à un premier échelon, une histoire d'amour entre un extra-terrestre et un petit terrien (peu importe sa nationalité), et, à un niveau plus élevé, une communication, un échange pacifiste et enrichissant entre deux formes de vie qui n'ont pas besoin de la parole pour se comprendre, une formidable leçon de relativité (nous ne sommes pas les seuls dans l'univers) et un hymne à de nobles sentiments redonnant confiance en soi et contribuant à l'élévation de l'âme. Pour toutes ces raisons, *E.T.* dépasse sa condition de « film » pour rejoindre la notion d'œuvre transcendantale.

Cette réflexion postérieure à la vision du film mise à part, il serait vraiment injuste d'ignorer le plaisir ressenti durant la projection. Spielberg, qui est capable — et ce n'est pas péjoratif — de la pire sophistication *(Rencontres du 3e type, 1941)*, prouve qu'il peut se montrer tout aussi à l'aise dans la simplicité. Un pavillon de banlieue, une petite famille meurtrie par le départ du père : l'environnement dans lequel évolue Elliott est des plus banaux. Par la magie dont fait preuve le réalisateur, on éprouve, dès les premières minutes, un sentiment de profonde tendresse pour ce gamin, perdu entre une petite sœur chipie et un frère aîné déjà adolescent ; sentiment partagé aussi envers cet extra-terrestre oublié sur Terre par les siens, venus prélever quelques échantillons de vie végétale. Sa course éperdue qui le ramènera trop tard — hélas — vers le vaisseau nous le présente, alors qu'il est poursuivi par les hommes, comme un petit être sans défense dont les faibles « cris » de détresse, mêlés de peur, sont autant de douloureux pincements au cœur.


E.T. : un biologiste prélevant des échantillons de la végétation terrestre.


E.T. : un cœur rayonnant d'amour...

Car ce qui fait la force d'*E.T.* provient surtout de la richesse émotionnelle dont le film déborde généreusement. Mise à part la scène de la découverte de l'extra-terrestre par Elliott, qui constitue là l'unique passage effrayant du film, l'humour (jusqu'au fou-rire) et l'émotion (jusqu'aux larmes) dominent tour à tour, quand, soudain, coup de génie de la part de Spielberg, ces deux sentiments sont confondus pour n'en former qu'un seul. Cette union donne lieu à l'une des plus belles scènes du film, celle où E.T., affublé de parures grotesques provoquant l'hilarité, parvient, à ce moment précis, à formuler un pathétique « E.T. phone home », soutenu par un regard où se lit un cruel désarroi. On retrouve ici, magnifié par Spielberg, ce thème simple et émouvant résumé par la formule du « there is no place like home » (rien ne vaut son chez-soi) qui constituait l'une des clefs du *Magicien d'Oz*. E.T., comme Dorothy, est partagé entre l'envie de rester parmi ses petits amis terriens et le besoin vital de rentrer chez lui. Elliott comme E.T. étant condamnés à vivre chacun dans leur monde, la solution débouche — idem dans *Le magicien d'Oz* — sur une déchirante séparation ; mais une séparation physique, car, si le départ d'E.T. nous laisse aussi désemparés qu'Elliott, c'est au fond de nous d'en retrouver le souvenir, réconfortés par la certitude qu'E.T. ne nous a pas quittés : ainsi qu'il l'avait promis, il est — et restera — toujours là. ■

E.T.

VU PAR FREDERIC ALBERT LEVY

On a déjà tellement entendu parler d'*E.T.* qu'on redoute un peu de n'être guère surpris, ou même d'être déçu en voyant le film lui-même. Mais *E.T.* est en fait supérieur à sa réputation.

Car E.T. demande d'abord à être *vu*. Non pas tant à cause de ses effets spéciaux — même si les bicyclettes

s'envolent de temps à autre vers le ciel —, mais parce que Spielberg sait raconter une histoire avec des images. En dix minutes, la séquence initiale expose clairement la situation sans un seul mot de dialogue. Et quand, progressivement, la parole s'installe, c'est parce qu'elle intervient comme élément vital : l'extra-terrestre doit communiquer avec l'enfant qui l'a recueilli s'il veut trouver le moyen de regagner sa planète.

Si l'histoire dans son ensemble n'est peut-être pas foncièrement originale — le thème de l'acceptation de l'Etranger est déjà apparu de manière voisine dans *The Elephant Man*, par exemple — elle est exploitée dans ses moindres détails, et souvent avec humour. La télépathie qui s'établit entre E.T. l'extra-terrestre et Elliott l'enfant donne lieu à une scène fort amusante quand le second, en train de suivre un cours à l'école, devient complètement ivre à cause des canettes de bière que le premier, resté à la maison, a découvertes dans le réfrigérateur. Un peu plus tard, lorsque la mère d'Elliott, ménagère américaine modèle, uniquement préoccupée de déballer ses sacs de provisions, passe plusieurs fois à côté d'E.T. et finit même par l'assommer sans s'en apercevoir, l'absurde chorégraphie à laquelle nous assistons nous ramène aux meilleurs moments des courses-poursuites de Charlot.

Et que le spectateur sache à l'avance ce qui va se passer ne nuit en rien au déroulement de l'histoire. Au contraire, il suit celle-ci avec d'autant plus d'intérêt qu'il sait déjà tout. Ou, plus exactement, qu'il *croit* déjà tout savoir. Spielberg peut se permettre de tout exposer, comme on l'a dit, dès les dix premières minutes (un extra-terrestre abandonné, des silhouettes d'adultes qui le traquent, un enfant qui va le trouver : toute l'« histoire » est déjà là) ; lui sait très bien qu'il va « tenir » le spectateur autrement. Par l'émotion. On pourrait dire qu'il y a manipulation si ce mot ne contenait pas une nuance péjorative qui s'oppose au plaisir même que le spectateur tire de ses attentes. Mais d'une certaine manière, Spielberg vient de faire avec *E.T.* le film qu'Hitchcock aurait tourné s'il avait voulu produire un film pour enfants. Au-delà des effets de narration, on retrouve d'ailleurs quelques thèmes chers au réalisateur de *La mort aux trousses*, qu'il s'agisse de ce jeu presque ambigu qui s'établit entre Elliott et son double, E.T. — la découverte physique de l'un par l'autre s'exprimant par des caresses quasi érotiques (1) —, ou qu'il s'agisse de la condition même du héros E.T., personnage lâché malgré lui dans une situation qui le dépasse et qu'il devra pourtant maîtriser s'il veut en ressortir vivant. E.T., comme Cary Grant, a d'ailleurs quelque chose d'un « vieux bébé », capable de prouesses intellectuelles et techniques, mais incapable de se tenir en société.

C'est là qu'apparaissent certaines contradictions qui font de *E.T.* un film un peu fabriqué. Non pas du point de vue de sa forme, mais, ce qui est plus grave, dans son sujet même. Comme d'habitude, Spielberg évite prudemment d'aller jusqu'au bout de son idée et prend soin de renvoyer son extra-terrestre à ses étoiles (2). Encore une fois, cette « rencontre du troisième type » n'aura été qu'épisodique, et E.T. peut bien, en partant, lever un doigt solennel vers le front d'Elliott pour lui dire « Je ne te quitte pas », il ne lui offre qu'une vieille compensation très humaine appelée le souvenir. Comme l'indique le titre même du film — et son sous-titre —, E.T. l'extra-terrestre restera toujours E.T. l'*extra*-terrestre. Et le libéralisme américain se gardera bien, cette fois encore, de devenir novateur, ou même vraiment imaginatif (« Nous sommes dans la réalité », dit Elliott à son petit copain qui voudrait voir E.T. « se projeter » dans l'espace).

Malgré son itinéraire « christique » (descente sur la terre, mort, résurrection, et remontée vers le ciel), E.T. n'aura en fait rien apporté aux hommes. Tout au plus aura-t-il offert aux enfants un tour de manège un peu spécial en les faisant voler sur leurs bicyclettes. Et, encore une fois sans renier le plaisir et l'émotion qui se dégage d'*E.T.*, on regrette un peu que tous ces bons sentiments ne conduisent jamais à de grands sentiments. ■

(1) Sans parler de la scène où, en toute innocence, la petite sœur fait de E.T. un travesti.

(2) Spielberg a précédemment déclaré qu'il se moquait éperdument de savoir ce qui arrivait à Richard Dreyfuss dans le vaisseau spatial à la fin de *Rencontres du troisième type*.



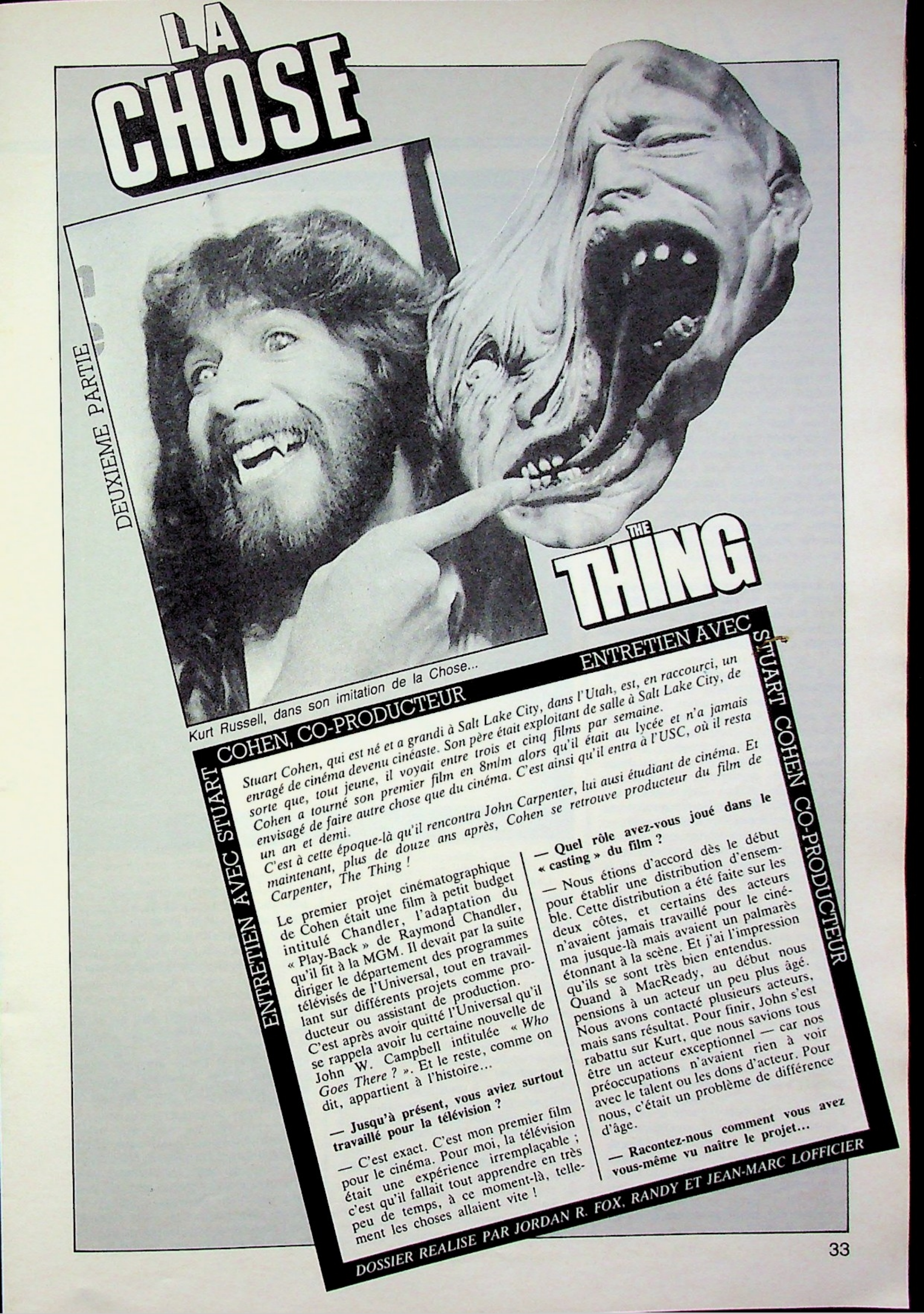


LA MACHINE A RÊVER
METAL HURLANT
JUGE
J GE
REDD
ONTRE LES
SOVIETS !
SOUS LE SIGNE DU SAGITTAIRE PAR MICHEL CRESPIN
DEATH
DREDD
SAUVEZ KEBRA!
GLARG!
GASP!
AU SEC..
ARG!
HELP!
SOB!
RÂÂÂH!
KOF! KOF!
M 2107 - 81 - 15F

LA CHOSE

DEUXIEME PARTIE

THE THING



Kurt Russell, dans son imitation de la Chose...

ENTRETIEN AVEC STUART COHEN, CO-PRODUCTEUR

Stuart Cohen, qui est né et a grandi à Salt Lake City, dans l'Utah, est, en raccourci, un enragé de cinéma devenu cinéaste. Son père était exploitant de salle à Salt Lake City, de sorte que, tout jeune, il voyait entre trois et cinq films par semaine. Cohen a tourné son premier film en 8m/m alors qu'il était au lycée et n'a jamais envisagé de faire autre chose que du cinéma. C'est ainsi qu'il entra à l'USC, où il resta un an et demi.

C'est à cette époque-là qu'il rencontra John Carpenter, lui ausi étudiant de cinéma. Et maintenant, plus de douze ans après, Cohen se retrouve producteur du film de Carpenter, The Thing !

Le premier projet cinématographique de Cohen était une film à petit budget intitulé Chandler, l'adaptation du « Play-Back » de Raymond Chandler, qu'il fit à la MGM. Il devait par la suite diriger le département des programmes télévisés de l'Universal, tout en travaillant sur différents projets comme producteur ou assistant de production. C'est après avoir quitté l'Universal qu'il se rappela avoir lu certaine nouvelle de John W. Campbell intitulée « *Who Goes There ?* ». Et le reste, comme on dit, appartient à l'histoire...

— Jusqu'à présent, vous aviez surtout travaillé pour la télévision ?

— C'est exact. C'est mon premier film pour le cinéma. Pour moi, la télévision était une expérience irremplaçable ; c'est qu'il fallait tout apprendre en très peu de temps, à ce moment-là, tellement les choses allaient vite !

— Quel rôle avez-vous joué dans le « casting » du film ?

— Nous étions d'accord dès le début pour établir une distribution d'ensemble. Cette distribution a été faite sur les deux côtes, et certains des acteurs n'avaient jamais travaillé pour le cinéma jusque-là mais avaient un palmarès étonnant à la scène. Et j'ai l'impression qu'ils se sont très bien entendus. Quand à MacReady, au début nous pensions à un acteur un peu plus âgé. Nous avons contacté plusieurs acteurs, mais sans résultat. Pour finir, John s'est rabattu sur Kurt, que nous savions tous être un acteur exceptionnel — car nos préoccupations n'avaient rien à voir avec le talent ou les dons d'acteur. Pour nous, c'était un problème de différence d'âge.

— Racontez-nous comment vous avez vous-même vu naître le projet...

DOSSIER REALISE PAR JORDAN R. FOX, RANDY ET JEAN-MARC LOFFICIER

— John et moi adorions depuis toujours cette nouvelle, *« Who Goes There ? »*, et nous aimions aussi beaucoup la première adaptation cinématographique qu'en avait fait Hawks — le metteur en scène préféré de John, comme vous savez. Et un film sensationnel, à tous égards.
Il n'y avait aucune raison d'en revenir à la nouvelle originale pour faire un remake ; la première version était tout simplement excellente, distrayante et bien de son temps. Mais pour une raison quelconque, Hawks n'avait pas exploité une notion essentielle dans la nouvelle comme dans notre film : le fait que la créature soit capable de revêtir une forme humaine, et aussi le sentiment d'isolement de ces douze hommes qui ne peuvent se rendre nulle part et se retrouvent confrontés à la Chose...
Voilà le nœud de notre histoire ; parce que pour le reste, les deux films n'ont pas grand'chose en commun, même si John rend plusieurs fois hommage à Hawks dans certains dialogues, voire une scène par-ci, par-là...

— L'un des points forts de l'œuvre de Hawks, c'est qu'elle s'appuyait efficacement sur la dynamique du groupe considéré comme une entité en soi. Avez-vous adopté cette même approche ?

— C'est effectivement un élément important de notre film, mais cela avait toujours été notre intention. Savez-vous que nous avons probablement réalisé le premier film à gros budget sans une seule femme au générique ? Et sans figurants. Le film repose sur les douze personnages principaux, et encore ne sont-ils que parties intégrantes d'une même entité. Bien qu'ils conservent une certaine individualité, évidemment.
C'est là quelque chose qui nous a toujours attirés ; mais à mon avis, nous n'avons pas abordé le problème de la même façon que Hawks. Nos personnages ne présentent pas un front uni comme dans son film, nous n'avons pas affaire à un groupe ligué contre une créature étrangère : ils savent, eux, que la Chose peut être, *est*, l'un d'entre eux.
Evidemment, on retrouve parfois les mêmes attitudes dans les deux films ; c'est qu'au fond, l'histoire et les circonstances sont les mêmes, mais nous nous plaisons à penser que nous opérons dans un cadre parfaitement réaliste, tout au moins en ce qui concerne les personnages. Ils sont bien concrets. Nous essayions toujours de recréer pour les acteurs une situation presque conforme à celle du film, dans laquelle se trouvait projeté un élément de cauchemar. Si l'on parvient à créer un cadre suffisamment réaliste, les acteurs se donnent entièrement à leur rôle et le résultat est fulgurant !

— Comment qualifieriez-vous le travail de Rob Bottin ?



MacReady (Kurt Russell), à la recherche de la Chose...

— Les effets spéciaux qu'il a réalisés pour ce film vont franchement bien au-delà de tous ceux qu'il avait jusqu'alors réussis, et sans l'apport de quelque trucage optique que ce soit. Dans sa présentation, ça se rapproche beaucoup de *The Howling* ! Mais tout ce que vous voyez a été filmé tel quel. Pas de transparences ou de mattes, ou de trucages optiques de quelque sorte que ce soit.
Pour une bonne raison, déjà : c'est que Rob a trouvé dans *The Thing* matière à appliquer les techniques sophistiquées qu'il est arrivé à mettre au point mais qu'il ne pouvait exploiter, faute de scénario adéquat. Le film fait appel à quantité de techniques expérimentales.

— *The Thing* aura coûté près de 15 millions de dollars...

— Un peu moins, en réalité. Les frais directs se rapprocheraient plutôt de 11 millions et demi. Mais le résultat donne l'impression d'avoir coûté bien plus cher. C'est surtout dû à un certain penchant qu'a John pour faire mousser le moindre centime ! En réalité, pour notre budget, le tournage était plutôt long : 58 jours, sans compter le travail de Rob.

— Nous avons entendu dire qu'au début, vous aviez envisagé des modèles réduits animés image par image, mais que Turman et Foster auraient refusé, par suite d'une mauvaise expérience avec *Caveman*. Qu'y a-t-il de vrai là-dedans ?

— Rien du tout. Je sais que David Foster et Larry Turman ont été quelque peu déçu de leur mésaventure avec *Caveman*, mais ça n'a en rien influencé notre décision. Si nous avions voulu animer des maquettes nous l'aurions fait ; mais nous n'avons pas estimé que ce soit nécessaire pour le film.■



Entretien avec Bill Lancaster, scénariste

Le scénario concocté par Bill Lancaster pour *The Thing* n'a pas grand chose à voir avec celui de *The Bad News Bears*, basé sur ses expériences d'adolescent au sein de la Beverly Hills Baseball Leage, qui devait le faire connaître.
Après avoir passé un an au lycée de la Vallée, le fils de Burt Lancaster entra à l'Ashley Famous Agency comme lecteur. L'année suivante, il s'intéressa au montage et lut des scénarios pour le compte de son père, tout en conservant un profond intérêt pour l'écriture.
Son père lui ayant procuré un petit rôle dans un film dont il était producteur, *The Midnight Man*, bien que Lancaster déteste jouer la comédie, il se retrouva dans un second film de son père : *Moses, The Lawgiver*, production télévisée à succès.

— Aviez-vous déjà une expérience quelconque du genre ?

— Guère. En fait, je ne suis pas très amateur de science-fiction ; je n'en lis pas souvent. Mais j'en ai lu. Etant enfant, ma distraction favorite consistait à aller au cinéma du coin voir les films des années 50. J'ai vu tous les films d'horreur que j'ai pu. J'adorais ça !
Voilà pourquoi, quand on m'a proposé d'écrire le scénario de *The Thing*, je me suis dit que ça pourrait être amusant. Et c'est drôle, parce qu'il y a presque deux ans, alors que Stuart Cohen était déjà sur ce film avec tous les autres, j'ai parlé avec celui-ci de certains projets, et il leur a dit que j'étais la personne qu'il leur fallait pour le faire.
Je suis allé revoir le premier film, que je connaissais déjà pour l'avoir vu plusieurs fois, et je me suis dit que c'était très bien mais pourquoi le refaire ? On ne pouvait pas faire mieux. Cependant, un an plus tard, on a de nouveau pris contact avec moi. Cette fois Carpenter était dans le coup. Je ne le connaissais pas. Il venait de faire *Halloween*, que je n'avais pas vu et qui fanatisait les foules. Je pensais simplement que c'était un jeune metteur en scène...
Entre temps, j'avais lu la nouvelle, qui m'avait laissé passablement perplexe. C'est pour cela que j'ai répondu que j'étais intéressé et que j'avais envie de faire le scénario. Et je m'y suis mis sitôt le contrat signé. C'est alors que je me suis aperçu que je me retrouvais en train de travailler avec ce jeune excité !
Pour ce qui concerne le genre, je me faisais une joie de travailler sur ce sujet ; c'est que, comme je vous le disais, j'avais vu pas mal de films de science-fiction et d'épouvante des années 50. Par ailleurs, la nouvelle avait été écrite en 1938, au cours d'une période que l'on a depuis appelée « l'aube » de la science-fiction. Et ce qui était intéressant aussi, c'était de constater à quel point tout ce que l'on a pu voir depuis dans tant et tant de films se trouvait déjà dans la nouvelle.
C'est d'ailleurs en cela que résidait l'un de nos principaux problèmes. Nous n'arrêtions pas de nous demander si ce que nous faisions n'avait pas trop l'air de déjà vu. Et puis nous avons décidé de nous amuser un peu. Il me semble, pour finir, que c'est sensiblement différent de tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent.
Quand on lit la nouvelle, on se rend compte qu'il n'est pas facile de la porter à l'écran à cause des dialogues et des explications, et parce qu'il n'y a pas beaucoup d'action. Toute la question était donc de savoir comment l'adapter au cinéma. Beaucoup de gens ont essayé de la lire et ne sont même pas arrivés au bout ! C'était un peu un défi que d'essayer d'en tirer quelque chose de projetable ! Et puis il fallait aussi la moderniser un peu.

— La collaboration avec Carpenter et les producteurs a-t-elle été très étroite ?

— A partir du premier projet, nous avons travaillé presque tous seuls dessus, John et moi. Nous nous sommes rencontrés plusieurs fois, essentiellement pour étudier ce que nous allions en faire. Nous avions une très bonne première partie ; et puis je me suis rendu dans une cabane pour écrire la suite. Ça a duré six mois, au cours desquels j'ai vécu dans la paranoïa complète !
Après ça, tout le monde s'est retrouvé : Cohen, Foster, Bottin, surtout, et Michael Ploog, pour critiquer le projet de scénario. Il était essentiellement question des effets spéciaux et de ce que nous pouvions en tirer.

— Le scénario était-il fertile en descriptions ?

— Je m'étais efforcé d'en faire figurer autant que possible. A deux heures du matin, quand tout le monde était saoûl, je disais des choses comme : « Et s'il avait une langue jaune ».
Les dernières versions du script, c'est en collaboration avec Bottin, Carpenter et Ploog que je les ai écrites.
Dans cinq ou six séquences importantes, j'avais décrit des choses plutôt bizarres, à mon avis, et je me demandais comment ils allaient bien pouvoir faire pour les traduire à l'écran.
Mais en arrivant aux passages en question, Bottin, et Ploog échangeaient des clins d'œil et me disaient : « Ah, tu trouves ça bizarre. Attends un peu et regarde ça ! » Ils dessinaient alors un truc vraiment incroyable, et quand je leur demandais s'ils seraient capables de le faire, ils me répondaient que oui, c'était possible !
Ils n'arrêtaient pas de me mettre en boîte sous prétexte que je mettais dans le scénario des éléments impossibles à rendre à l'écran ! Cela dit, il y a vraiment une séquence importante dans laquelle il a fallu faire des coupes sombres... Il paraît que cela aurait coûté très cher, et puis il aurait fallu le faire à l'extérieur, dans la neige, par moins ving-cinq, et tout le monde s'est accordé à dire que ça ne paraissait pas très facile. Alors on a laissé tomber. Surtout à cause du coût.

— Mais la plus grande partie de ce que vous avez décrit a pu être tourné ?

— Oui, et avec des perfectionnements encore. Ce qui était agréable, surtout, dans ce travail, c'était de s'asseoir autour d'une table et de pouvoir discuter. Ils sont vraiment cinglés, Bottin et Ploog !

— Pensez-vous avoir été fidèle à la nouvelle ?

— Je me demande si vous reconnaîtriez vraiment la nouvelle, en lisant le scénario. Il me semble toutefois que l'hypothèse de base est identique. Et il en est certainement plus proche que le film de Hawks.
Mais ce n'est pas tout : nous avions décidé de nous conformer à l'histoire, dans laquelle il n'y avait que des hommes. Je me rappelle parfaitement que, lorsque j'étais enfant — et ce n'est pas fini ! — dans tous les films d'horreur, à un moment donné, on voyait tout d'un coup surgir une bonne femme, on se demande bien pourquoi ! Que Marshall Tompson et John Agar débarquent seulement sur une planète, et on pouvait être sûr que Julie Adams les accompagnait ! Alors il y avait évidemment une scène d'amour, et quand on était gosses, on en profitait pour aller se chercher du pop-corn. Nous aurions peut-être dû introduire des femmes dans notre histoire, mais nous nous sommes dit que nous pouvions nous en passer. Le manque de femelles est évident, il y a des photos de filles nues dans tous les coins !

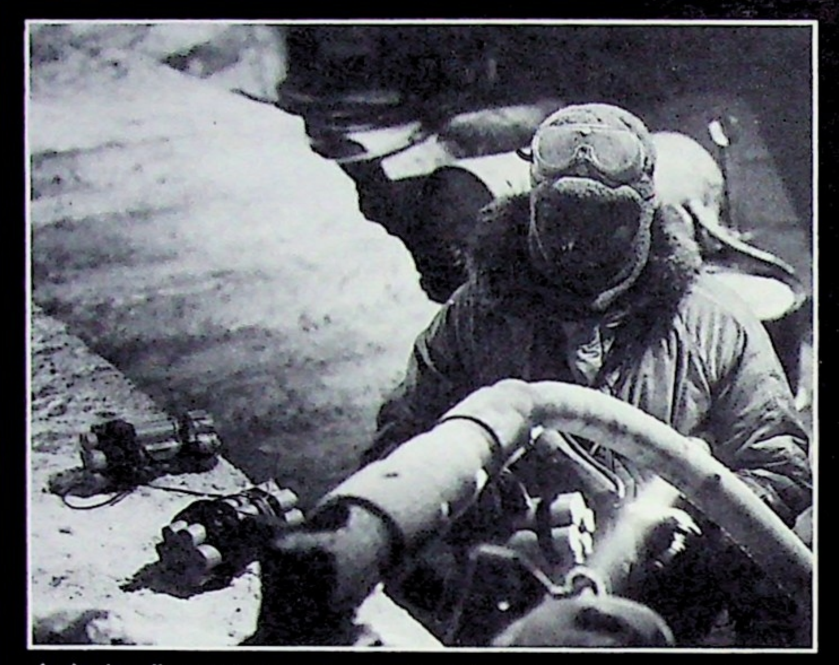
— Avez-vous eu envie de traiter certaines choses différemment par rapport à ce qui se fait habituellement dans les films d'horreur ?

— J'avais surtout envie d'y montrer des personnages qui ne soient pas ceux que l'on trouve toujours dans les films du genre. Je voulais que *The Thing* ait l'air totalement réel et authentique.
Vous avez déjà remarqué comme dans les films à base de soucoupes volantes tout le monde accepte très vite de voir

des soucoupes volantes ? Eh bien c'est aussi ce qui arrive un peu inévitablement dans notre film, mais seulement après qu'on ait bien mis le fait en évidence. Et j'espère que ça a des accents d'authencité.

— Qu'est-ce qui vous fait peur, et comment exploitez-vous cela dans votre travail ?

— Dans cette histoire, ce qui m'a plu, c'est l'isolement des personnages, et la paranoïa. Et j'aime cette idée que l'on ne puisse pas distinguer le monstre des êtres humains.
Quand à ce qui me fait peur... Je ne sais pas, franchement. Quand j'étais enfant, des films comme *The Tingler* me terrorisaient. Et puis, à 15 ans, j'ai vu *Straight Jacket*, avec Joan Crawford, et j'ai eu drôlement peur aussi... Ce qui me fait peur, c'est l'attente de ce qui est sur le point d'arriver, et puis l'effet de surprise, évidemment. Je suis enchanté dans ce scénario par le fait qu'on est très vite accroché, et qu'on « marche » pendant un bon bout de temps. Je ne sais pas s'il y a des effets faciles, dedans. Mais ce qui m'effraie le plus, c'est qu'il n'y a nulle part où courir se cacher. ■


Après des affrontements sans merci, une solution demeure : dynamiter la Chose !

Entretien avec Roy Arbogast, responsable des effets spéciaux

C'est à Arbogast que l'on doit les effets spéciaux mécaniques ou matériels de *The Thing*, y compris toutes les prises de vues sur le plateau, plus ou moins en temps réel.
Il avait déjà réalisé les effets spéciaux de *Jaws* et *Rencontres du 3ᵉ type*. Il a également supervisé ceux de *Jaws 2*, du *Dracula* de Badham, de *The Incredible Shrinking Woman* et de *Caveman*, autre production de Truman et Foster. Arbogast avait déjà travaillé avec John Carpenter sur *Escape From New York*. Et il s'attaque maintenant à la troisième partie de la saga de *Star Wars, Revenge of the Jedi*.

Nous pensions que vous deviez vous occuper de tous les effets spéciaux de *The Thing*, de la conception à la réalisation...

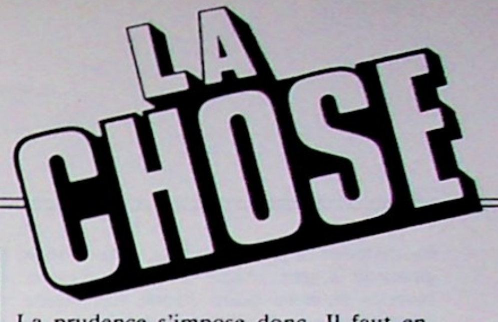
En fait, j'ai passé un an sur *The Thing*, mais pendant six mois, je n'y ai plus travaillé. Au début, je devais travailler avec un dessinateur, et c'est nous qui devions nous occuper de tout. Pas du découpage, mais de l'allure du monstre et de ce genre de choses. C'est ainsi qu'au début j'ai été consulté pour la conception des effets spéciaux, avec la collaboration de plusieurs dessinateurs, dont Mike Ploog.
Après quoi ce dernier a pris la relève, mais à mon avis ils n'ont pas aimé tout ce qu'il a fait, et comme John connaissait Rob Bottin (1), c'est à lui qu'ils ont confié le travail. Voila ce qui arrivé au cours des six premiers mois. On en était alors au point où il faut bien prendre des décisions, et lorsqu'ils m'ont demandé mon avis, je leur ai dit que ça me paraissait formidable. Je ne connaissais pas encore Rob, mais ce qu'il avait fait avait fière allure.

Avez-vous été impliqué dans la réalistion des effets spéciaux avec Rob ?

Au début, oui. Et puis nous avons eu tellement de travail et ils avaient tant de mal à se décider que nous avons en quelque sorte fait un peu marche arrière pour leur laisser prendre les choses en mains. Rob était bien plus heureux comme ça, et moi donc !

En quoi a donc consisté votre collaboration à *The Thing ?*

C'est nous qui avons réalisé les séquences du début, avec les métamorphoses en chien. Ça se passe comme dans la nouvelle : le chien entre dans le baraquement et la Chose s'empare de son corps. Lors de la transformation dans le chenil, il passe par toutes sortes d'états monstrueux, et c'est nous qui avons conçu et tourné les images du chien et tout le tremblement, c'est le cas de le dire !
Le chien commence par s'immobiliser, puis il se met à trembler et à vibrer ; là-dessus, il lui pousse des pattes supplémentaires puis sa tête se déforme horriblement et il en sort une langue énorme et toutes sortes de choses affreuses.
En fait, ça s'est passé en deux temps : tout d'abord, il se met à trembler ; il se secoue, puis se redresse et vibre comme s'il était pris de folie après quoi sa tête part d'avant en arrière, s'agite en tous sens, très violemment, et il se redresse sur ses pattes de derrière et fait le gros dos comme s'il allait se lancer à l'attaque.
Au plan suivant, on le retrouve par terre et on se rapproche ; c'est alors que d'énormes pattes d'araignée lui sortent du corps. A ce moment-là, il n'a plus de tête, rien qu'une sorte de chose grotesque concoctée par Rob, une énorme tête en caoutchouc.
C'était presque la fin du chien. Cela dit, il y avait encore un combat épouvantable au cours duquel on voyait voltiger toutes sortes de choses étranges. C'est un bagarre entre les vrais chiens et les chiens possédés par la créature. La séquence est constituée de plusieurs plans et on y voit une bonne quantité de débris organiques traverser l'atmosphère... Et puis aussi une substance répugnante, secrétée par la créature et dont elle asperge les environs. Pour obtenir le jaillissement de cette substance poisseuse, nous avions placé des réservoirs dans le sol, sur lesquels nous appliquions une très forte pression, de sorte que le liquide giclait copieusement de la tête grotesque !
Par la suite, nous devions aussi réaliser la séquence dans laquelle on voit un homme se changer en monstre et en attraper un autre par la tête pour le



projeter violemment à terre. C'est presque entièrement notre œuvre, mais Rob y a ajouté un tube par-ci, un tuyau par-là, et toutes sortes d'autres éléments...

Avez-vous été amenés à construire des accessoires particuliers pour le film ?

Mais bien sûr : tout ! Nous avons construit le vaisseau spatial qui amène la Chose sur Terre, ainsi que celui dans lequel elle espère s'enfuir. Ça, c'était plutôt amusant ! La maquette faisait une demi-douzaine de mètres de diamètre, c'était censé être un appareil construit par la créature au moyen de pièces récupérées de-ci, de-là, sur les hélicoptères par exemple, et dissimulé sous l'un des baraquements.
C'était l'essentiel, pour ce qui est de la réalisation des maquettes ; en revanche, nous nous sommes occupés de tous les effets matériels. C'est ainsi que nous avons transformé les plateaux en chambres froides, afin que l'on voie de la buée s'échapper des lèvres des personnages lorsqu'ils parlent. Pour cela, nous avons dû nous procurer des groupes frigorifiques spéciaux et faire monter le degré hygrométrique de l'air. Il nous a fallu confectionner tout un système pour provoquer du brouillard et nous avons dû déverser des tonnes d'eau dans l'air. De la sorte, il n'était pas nécessaire de trop abaisser la température pour obtenir une buée satisfaisante ; nous ne sommes guère descendus au-dessous de 5 degrés centigrades.
Ensuite, c'est nous qui avons effectué la décoration des paysages de neige et des glaciers en studio. Pour les scènes qui montrent la base norvégienne envahie par la glace après qu'elle ait été saccagée par la Chose — les toits se sont effondrés, tout est chamboulé et le froid s'est installé dans ce qui reste des bâtiments... — nous avons construit un énorme bloc de glace de 4 ou 5 mètres de longueur, haut d'un mètre vingt et de deux mètres cinquante d'épaisseur, et nous avons fait installer de vraies patinoires dans le plancher des décors, de telle sorte que nous nous sommes rettrouvés avec dix ou douze centimètres de glace au sol !
Pour faire les glaçons, nous n'avons pas ménagé la résine transparente. Nous en avons utilisé une invraisemblable quantité, ainsi qu'une bonne dose de neige en matière plastique et de flocage. Nous avons fait appel à toutes les sortes de neige artificielle que vous pouvez imaginer !
Parmi les gadgets que nous avons réalisés, il y en avait un qui ouvrait le sol d'un baraquement à la manière d'un ouvre-boîtes. Ça se passe vers la fin du film, alors que l'un des monstres se fait prendre dans un entrepôt et plonge sous le plancher. Tout se passe comme si la créature explosait en détruisant la pièce sur son passage. Nous avons réalisé l'effet d'ouvre-boîte au moyen d'un système roulant pareil en quelque sorte à une sorte de charrue, le soc en l'air. C'est après, si l'on prend les séquences dans l'ordre où nous les avons réalisées, que la dynamite entre en jeu ! Nous avons fait sauter tout le décor pour de bon, en plein milieu du plateau 27, dans le studio de l'Universal ! Nous avions une quinzaine d'explosifs différents à notre disposition : des cocktails Molotov, de la dynamite, beaucoup d'essence, et tout ça en studio !

(1) John Carpenter et Rob Bottin ont travaillé ensemble pour *The Fog*.

Mais quelles précautions peut-on prendre quand on manipule ce genre d'accessoires ?

Nous avons utilisé des mortiers en acier et des quantités de poudre noire ! Et puis nous prenions la précaution d'ouvrir toutes les portes du plateau de sorte que la déflagration ne soit pas trop importante. A la base, nous maîtrisions tous les foyers d'incendie ; il y avait surtout des flammes de propane et, comme je vous le disais, nous avons enflammé aussi de l'essence.
Je fais tout moi-même. Je suis un artificier qualifié. On voit probablement dans ce film l'une des explosions les plus importantes réalisées depuis un bon bout de temps. Et nous avons fait sauter de vrais bâtiments, aussi ; pas seulement des décors faciles à détruire. C'étaient des bâtiments construits pour résister à des vents de cent vingt ou cent cinquante kilomètres à l'heure, et à trois mètres de neige ! Pour les faire descendre, il a fallu y mettre vraiment le paquet. Après quoi, pour faire plus joli, nous y avons disposé une certaine quantité d'essence, de gasole et d'acétone. C'était vraiment quelque chose !

Il y a eu d'autres effets spéciaux impressionnants ?

Eh bien nous avons réalisé une séquence d'intérieur où l'on voit un tracteur à chenilles foncer à travers un mur ; il pénètre à-demi dans le bâtiment, puis on voit le sol s'affaisser et il s'enfonce d'un mètre vingt dans le plancher. Ça aussi, ça nous a pas mal occupés !
Et puis à la fin, c'est nous qui avons fait sauter les hélicoptères. Enfin, des faux hélicoptères, évidemment !

Et les lance-flammes ?

Ah oui, c'est vrai ! Nous avons fabriqué les lance-flammes. Enfin, nous avons bricolé des lance-flammes existant, et ce n'était pas tout simple ! Le problème quand on s'en sert en studio, surtout, c'est leur puissance. Bien sûr, on peut théoriquement régler le jet de flammes, mais même au minimum de la puissance, le moins qu'on puisse dire c'est qu'ils crachent un feu d'enfer... Quelques décharges de ces lance-flammes et nous aurions mis le feu aux toits des bâtiments...
La prudence s'impose donc. Il faut en particulier s'assurer que tout le monde a bien compris le problème et quel danger représentent ces engins. Bien avant d'entreprendre le tournage des scènes en question, nous avons procédé à des séances d'entraînement avec les acteurs. Nous avions à chaque fois des solutions de rechange en prévision d'un éventuel incident, ou pour le cas où un extincteur se serait enrayé. Nous disposions de notre propre service d'incendie et les hommes étaient à tout instant prêt à maîtriser les flammes tandis que les acteurs quittaient le décor en cas de panique.
Par ailleurs, nous nous gardions bien d'entreposer trop de combustibles à la fois sur place. Nous n'y stockions jamais que le minimum de carburant, de sorte que les bâtiments ne se trouvent pas réduits en cendres à la suite d'une quelconque fausse manœuvre.

Le fait de tourner en Alaska et en Colombie britannique vous a-t-il posé des problèmes particuliers ?

C'était très dur. Je ne crois pas m'être trouvé dans des conditions de tournage plus pénibles depuis *Jaws 2*. J'avais déjà trouvé *Jaws 2* passablement ardu en raison des tornades qui ravageaient la Floride — et puis aussi, ça avait duré beaucoup plus longtemps — mais c'était vraiment très difficile, physiquement.
Le problème, c'est que les décors avaient été construits en plein été ; or pour le tournage il avait fallu attendre l'hiver, et la neige... Lorsque nous sommes montés là-haut, le froid était tellement intense et on était si mal dehors qu'il n'y avait guère qu'un seul endroit où se réfugier : le décor. Seulement nous y faisions tout : nous y mangions, c'est là que les acteurs revêtaient leurs costumes, qu'étaient emmagasinés les accessoires, les éléments de décor... tout ! Et nous n'avons disposé que d'une journée pour préparer les bâtiments à l'ultime explosion. Eh bien, je crois que ç'aura été la plus effroyable journée de ma vie ! Que voulez-vous, il est impossible d'emmagasiner des matières comme celles dont je me sers lorsque la place est envahie par des gens qui viennent se fourrer dans vos jambes pour voir ce que vous faites, fument et se prennent constamment les pieds dans vos fils ! Il a donc fallu choisir une date pour cantonner tout le monde dans les tentes tandis que nous préparions notre coup.

Le froid a-t-il eu une influence quelconque sur les effets pyrotechniques ?

Indiscutablement, oui. Tout ce que nous faisions se passait autrement qu'à l'habitude. Les explosions n'étaient pas « pareilles ». Lorsque nous étions allés

là-bas pour la première fois, nous avions procédé à une bonne quantité d'expériences et nous nous étions vite rendu compte que rien n'était aussi visible, ou ne faisait autant d'effet que par temps chaud. Tout se passait comme si la neige et l'environnement en général assourdissaient tout, comme si l'impact des explosions que nous nous donnions tant de mal à produire était étouffé. De sorte qu'il nous a bel et bien fallu doubler les doses d'explosifs !
On aurait dit que le froid engourdissait les détonations et les déflagrations de l'essence et du propane. Que ça se soit passsé dans ma tête ou en réalité, en tout cas, ça n'avait pas l'allure habituelle.

Est-ce que vous vous rendez compte tout de suite si le résultat à l'écran sera bon ou non ?
Assez bien, oui. En tout cas, j'y arrive la plupart du temps, et je crois que tout le monde en serait capable. Évidemment, on peut toujours détruire tout ce qui se trouve sur un plateau, voire un décor entier. Mais on peut le faire de cinquante façons différentes. Tout dépend du metteur en scène, de l'opérateur, de l'éclairage, de l'atmosphère générale de la scène. On peut s'escrimer à mettre au point les meilleurs effets pyrotechniques, le monstre le plus sublime qui soit, si ça ne colle pas tout à fait...
Notre problème réside dans le fait que nous réalisons la plupart du temps les effets spéciaux utilisés lors du tournage des scènes principales par la première équipe. Nous ne disposons pas du délai imparti aux responsables des monstres, des trucages à base de maquillage. Si ça ne marche pas du premier coup, eux, ils peuvent toujours recommencer une seconde, une troisième, voire une quatrième fois... Comme ils forment une équipe très réduite, lorsqu'ils ont terminé, ils peuvent tous rentrer chez eux et revenir une semaine plus tard s'il le faut. Tandis que nous, nous sommes tributaires d'un emploi du temps très précis ; c'est que nous nous retrouvons sur un plateau entourés de 98 personnes debout à ne rien faire, y compris des acteurs plutôt coûteux... Sans compter que ce que nous faisons, on ne peut pas le recommencer !
Il arrive même bien souvent qu'on nous dise tout simplement de supprimer la scène parce que le temps manque pour la refaire. Voilà en quoi réside la différence et ce qui nous pose le plus de problèmes. Je voudrais bien qu'on nous laisse tout le temps de préparer nos effets, parce que ça serait en fait dans leur intérêt aussi ; mais ça n'arrive pas souvent.

Avez-vous eu l'impression de faire des choses vraiment effrayantes ?

Certainement. C'est ce que j'ai souvent pensé lors de bon nombre de scènes. Pour moi, certaines des choses que nous avons faites dans la base norvégienne étaient non seulement terribles, mais belles, aussi. Avec tous ces effets de neige...
Bien sûr, « l'ouvre-boîte » à parquet est aussi terrifiant. La plupart du temps, je crois que nous sommes très conscients de ce qui va. Par exemple, nous avons tourné là-haut certains petits inserts du monstre en extérieurs dont nous savions pertinemment qu'ils feraient beaucoup d'effet. Rien qu'un petit bout de tentacule sortant de sous un drap, rampant vers le sol et traversant le plancher... Des trucs dans ce goût-là. On se rend bien compte que ce n'est pas grand'chose, au fond, mais que ce sera très efficace et que ça apportera énormément au film.

C'est le second film que vous faites avec John Carpenter. Aimez-vous travailler avec lui ?

Enormément. C'est difficile, certes, très difficile, mais ça m'a toujours beaucoup plu. Je ne vois pas où on pourrait trouver une meilleure équipe que celle formée par John Carpenter et Larry Franco. C'est merveilleux de travailler avec eux.
John est très réceptif aux suggestions de ses techniciens. Par ailleurs, c'est un personnage très brillant. Il demande toujours leur avis à ses collaborateurs, ce qu'ils pensent pouvoir faire dans tel ou tel cas. Et lorsqu'on lui propose plusieurs solutions, il décide en connaissance de cause. Il a son emploi du temps en tête, ainsi qu'une idée générale de ce qu'il a l'intention de faire tout au long du film — ce que nous ne faisons jamais, évidemment ! John donne toujours l'impression d'avoir réponse à tous les problèmes, et il ne nous met pas non plus continuellement à l'épreuve pour rien. Il a vraiment un sens aigu de la mise en scène et une grande logique. Si nous allons tourner dans des endroits pareils, ce n'est pas pour le plaisir de perdre du temps et de gaspiller de l'argent. Mon plus grand plaisir quand je fais un film, c'est d'apprendre, une fois qu'il est sorti, qu'il marche bien et fait des bonnes recettes. Je ne raffole pas spécialement des films à prétentions artistiques. J'adore voir de bons films commerciaux, et je crois que John est parfaitement capable d'en réaliser. ■

Entretien avec Kurt Russell



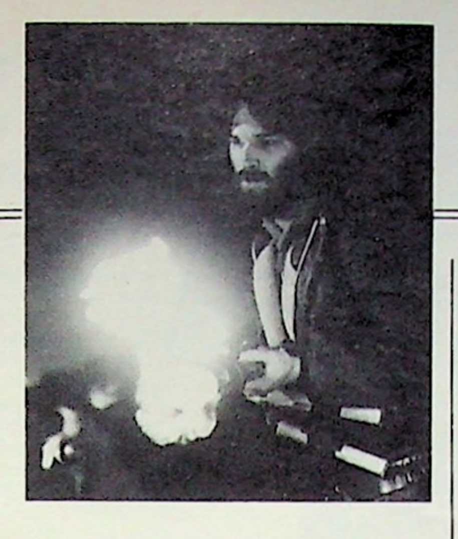
Kurt Russel est en bonne passe de devenir l'acteur préféré de John Carpenter, puisqu'après avoir tenu la vedette dans *Elvis* et *Escape From New York* (2), il se retrouve maintenant dans le rôle principal de *The Thing* où, souvent méconnaissable dans son anorak, il incarne MacReady...

Le personnage de MacReady vous a-t-il posé des problèmes ? Nous le voyions sensiblement plus jeune...

En fait, eux le voyaient plus âgé. Ils se sont longtemps demandé à qui confier le rôle. Ce n'est pas qu'il soit difficile à interpréter, mais il n'est pas possible de le réduire à des grandes lignes schématiques. N'importe qui entre vingt et cinquante ans aurait pu entrer dans la peau du personnage.

Avait-on pensé à vous avant l'arrivée de John ?

Il me semble que j'étais déjà engagé au moment des négociations avec lui. D'après moi, c'est trois ou quatre jours plus tard qu'ils se sont mis d'accord. A ce moment-là, je suis allé le trouver et il





m'a dit : « Il faut qu'on se voit pour parler de ce qu'on va faire ». « Génial ! », ai-je répondu, et nous nous sommes regardés l'air de dire : « Et maintenant, qu'est-ce qu'on pourrait bien se raconter ? » (Rire).
Il voulait connaître mon point de vue sur le film. Alors j'ai passé trois heures à exposer des idées simplistes tandis qu'il hochait la tête. Là-dessus il m'a dit : « Parfait ! » et je suis parti. Il devait m'avouer par la suite avoir pensé à ce moment-là : « Si ce gaillard-là croit pouvoir y arriver, alors je suis sûr d'en être capable moi aussi ».
Je crois que j'ai bien de la chance d'avoir John. J'adore travailler avec lui, et nous aimons faire le même genre de films. Et puis surtout, c'est vraiment un excellent copain !

Qu'avez-vous pensé de *The Thing* ?

J'ai adoré *The Thing !* (Rire). Dans mon idée, ce serait drôle de retravailler avec John. Au fond, je n'étais pas emballé par le personnage de Mac Ready. Jamais je n'ai pensé que c'était le rôle du siècle. Seulement je n'avais pas encore tourné dans un film d'horreur à suspense, et je me suis dit que si je devais en faire un, je préférais que ce soit avec John. Et puis, dans ce cas, je voulais au moins que ce soit dans un bon film, parce que je n'ai aucune passion particulière pour les films d'épouvante. Je ne vais d'ailleurs pas en voir souvent, et si j'ai aimé *L'Exorciste*, par exemple, c'était surtout pour la qualité de sa mise en scène.
Mais à la lecture du scénario, j'ai été surpris de le trouver aussi bon. Je n'avais pas compris que c'était un film aussi important. C'est loin d'être un film de série « B ». Les acteurs s'y livrent à d'authentiques performances, on y trouve quantité de scènes excellentes sur la paranoïa — qui est pour moi le sujet même du film — où l'on voit des gens devenir à moitié fous et ne plus rien connaître des individus qui les entourent, ni d'eux-mêmes. C'est quand la paranoïa commence à vous dévorer à petit feu que le spectacle devient intéressant...
Or ici, ça provient pour une bonne part d'un monstre unique en son genre, dont l'aspect et les réactions sont réellement inédits. Pour moi, *The Thing* est un mélange réussi et extrêmement palpitant d'horreur pure et de paranoïa.

Qui est MacReady, pour vous ?

D'après le scénario, ce serait un solitaire. Il ne cherche pas spécialement à établir le dialogue avec ses compagnons. Il ne recherche pas leur présence. Ce n'est pas un individu mondain. C'est un être rangé, ordonné, et on sait que s'il lui faut s'occuper de quelque chose, il le fera. Il a l'intuition et la présence d'esprit nécessaires pour dominer la situation, quelle qu'elle soit, et les autres le savent aussi.
Au cours du récit, les rapports de force se modifient et le pouvoir détenu par le directeur de la base, interprété par Donald Moffatt, passe à MacReady. Mais ça se passe tout simplement, sans prise de possession brutale. A partir de ce moment-là, il gère la situation à sa manière, qui est très différente de celle de son « prédécesseur ». MacReady est un pilote d'hélicoptère, voyez-vous ; nous nous sommes dit qu'il avait dû faire la guerre du Vietnam ou quelque chose comme ça. Il a bien roulé sa bosse, il a tout vu, tout connu, et il vit tout seul, ce qui n'est pas fréquent dans son cas. Il se tient un peu à l'écart des autres, mais ce n'est pas un inadapté complet.
Pour moi, il est alcoolique. Il a dans la tête des choses que personne n'entrevoit, évidemment, et c'est certainement un grand buveur.

Pensez-vous que ce soit un meneur d'hommes ?

Certainement pas d'un point de vue technique. De par sa personnalité, sans doute. Mais nous avons un autre personnage très fort dans *The Thing :* l'un des Noirs, Childs, qui est interprété par Keith Davids. Ce serait certainement un meilleur meneur d'hommes que MacReady, mais il n'est pas doté d'un tempérament aussi égal.
MacReady fait tout ce qu'il peut pour échapper le plus longtemps possible aux responsabilités qui lui sont échues. Mais lorsqu'il se décide à les assumer, c'est pour de bon, même s'il n'a aucune passion pour le pouvoir.

Pensez-vous qu'il incombe à l'acteur de mettre plus dans un personnage que ce qui lui est suggéré par le scénario ?

Absolument. Et c'est certainement la grande raison pour laquelle John et moi aimons tant travailler ensemble. On parle du personnage ensemble, après quoi on est libres de faire à son idée. Il se contente de rappeler les jalons qui ont été préalablement posés.
Selon moi, c'est en cela que consiste le travail de l'acteur : son rôle est de donner la vie à la chose imprimée dans le synopsis. De rendre les personnages aussi intéressants que possible dans les limites préalablement établies. Evidemment, ce n'est pas la même chose suivant que le personnage est un des piliers de l'histoire ou qu'il se contente d'y participer. Il est important de veiller à ce qu'aucun personnage ne dépare le récit. Dans un film comme *The Thing*, le pilier de l'histoire, c'est la Chose. MacReady se contente d'y participer et il ne faut pas en exiger davantage.

Verriez-vous plutôt votre rôle dans *The Thing* comme une partie d'un tout ?

Plutôt, oui. Honnêtement, il me semble que c'est ça. C'est un film à treize personnages : douze hommes et la Chose. On est peut-être un peu plus attiré par MacReady par ce qu'il est amené à occupé une position dominante, mais peut-être les autres personnages nous touchent-ils davantage. Quoi qu'il en soit, à mon avis, c'est certainement plus l'histoire d'un groupe que d'un seul personnage.
Dans un film de groupe comme *The Thing,* il faut se débrouiller pour que les personnages soient aussi véridiques et intéressants que possible, sans qu'ils interfèrent pour autant avec l'histoire. Pour cette raison, il n'est pas souhaitable de donner la vedette aux personnages. Sans doute n'est-ce pas aisé pour l'acteur, dont le grand danger est alors de devenir vite ennuyeux quand il lui faudrait conserver son potentiel dramatique. Mais je crois que l'un des ingrédients principaux, si l'on veut que le film marche, c'est que le public sorte de là en ayant l'impression que c'était vrai et que tout s'est passé en réalité.
Et pour tout vous dire, l'impression que me fait ce film c'est que, pour aussi bizarre que ça puisse paraître, ça pourrait arriver.

Auriez-vous dans la réalité la même réaction que MacReady ?

L'épouvante dans la vie réelle n'a rien à voir avec l'épouvante que l'on peut montrer à l'écran. Et ce n'est pas un phénomène très familier pour moi.
En tout cas, je réagirais tout autrement ! Je me tirerais de là le plus vite possible ! Et pour commencer, je n'irais jamais me fourrer dans un endroit pareil ! Non, MacReady ce n'est pas moi ! Il fait tout à un niveau différent. Et si j'avais ses réactions, je serais là-bas en ce moment même. Voilà ce que c'est que de faire des films réalistes : on a l'occasion de faire des choses qu'on ne ferait jamais autrement et on sort de là en disant : « Mes aïeux, jamais je n'agirais de cette façon ! ».
Il m'arrive souvent d'essayer de jouer certaine scène de mémoire, en me basant sur mes propres réactions alors que j'étais placé dans une situation similaire. Mais ça ne marche pas toujours. En fait, les réactions que l'on

(2) Voir l'E.F. n° 17 qui a publié un entretien avec Kurt Russel à propos de ce film.

LA CHOSE



peut avoir ne sont pas forcément celles du personnage et il faut se contraindre à agir selon la logique du personnage qu'on incarne. Par exemple, MacReady, sachant que la Chose est parmi eux, coupe toutes les issues possibles, y compris leur propre retraite. Eh bien, je ne crois pas que je ferais une chose pareille...
Pour moi, de tous les personnages c'est MacReady qui comprend le plus vite que ça pourrait se répandre. S'il était possible de faire autrement, il le ferait, mais il ne peut permettre à la Chose de contaminer la planète entière. Il sait qu'il lui faut enrayer le mal sur place. Aussi le choix n'est pas difficile pour lui.

Avez-vous eu du mal à entrer dans le film ?

Ça ne m'a pas été facile dès le début. Je n'avais jamais tourné de film d'épouvante et sans doute est-ce pour cette raison que je n'arrivais pas toujours à considérer la Chose comme une réalité et à prendre au sérieux la menace qu'elle représentait. Pour moi, c'était un peu invraisemblable et exagéré ! Mais j'ai fini par me pénétrer de l'idée que la situation était bien réelle et extrêmement dangereuse. Je suis arrivé à me dire que je n'avais jamais envisagé les choses sous cet angle. Je n'avais pas pensé que la Chose était vraiment effrayante.
Ma grande idée, c'était que la Chose était une sorte d'épouvantable maladie, un cancer qui vous terrasse en deux secondes. Et ça, c'est vraiment terrible. C'est que, si j'essayais de regarder l'un de mes compagnons en me disant : « Je n'ai pas envie de m'asseoir à côté de lui », de peur qu'il soit la Chose, j'avais du mal à y croire. Tandis que lorsque je commençais à imaginer qu'il était peut-être atteint d'un mal horriblement contagieux que je risquais d'attraper rien qu'à son contact, et dont je n'étais pas sûr qu'il soit indemne... alors là, pour le coup, c'était effrayant ! Et il n'est pas question d'autre chose dans ce film. Une fois que je me suis dit que ça pouvait être vrai, c'est devenu une expérience passionnante. D'entrée de jeu, j'adorais le scénario mais je ne croyais pas à l'histoire ; ce qui était un tort, parce qu'il faut toujours adhérer à l'histoire.

Comment s'est passé le tournage en extérieurs ?

C'était plutôt éprouvant parce qu'en dehors des baraquements dans lesquels nous jouions et que nous devions faire sauter, il n'y avait nulle part où aller se réfugier. Or il avait été impossible d'isoler correctement l'endroit en question et il y faisait perpétuellement un froid de canard. Nous avons passé les trois dernières journées sous la tente, mais ce n'était pas si terrible. Nous nous sommes bien amusés.
Je me rends bien compte que c'était vraiment difficile, mais j'aurais voulu que nous tournions davantage là-bas, dans l'intérêt du film. Mais d'un autre côté, je n'oublie pas qu'au bout des trois semaines et demie de tournage je m'estimais prêt à rentrer... Bien sûr, au début, c'était amusant d'être ailleurs, mais ça devenait vite monotone...

Et les cascades ?

Il y en avait pas mal, effectivement. Certaines des scènes dans les flammes, en particulier, étaient assez spectaculaires... Mais je fais 90 % des cascades moi-même parce que ma doublure, Dick Warlock, prépare toujours si bien le terrain que j'ai vraiment bien peu de chances de me faire mal.

Trouvez-vous difficile de réagir aux effets spéciaux ?

C'est vraiment délicat. Nous en avions tous longuement parlé dès le début, parce que nous ne savions pas si le monstre allait être absolument insoutenable, terrifiant, ou juste effrayant et un peu bizarre. Le monstre pouvait être toutes sortes de choses. Mais il y avait beaucoup de choses à faire sitôt qu'il apparaissait. Nous avions vu une bonne quantité de projets pour cette créature et nous étions en mesure d'imaginer les réactions du public en la voyant, de sorte que nous pouvions en déduire nos propres réactions. Voilà au demeurant l'un des aspects passionnants du film pour moi. En réalité, l'un des problèmes de John consiste à faire réagir le monstre conformément à nos attitudes !

Par quels moyens — les dialogues, la gestuelle — êtes-vous parvenu à faire passer ce sentiment de suspicion mutuelle ?

Il y a des scènes géniales dans lesquelles les personnages ne font rien ; ils se contentent de se regarder, de s'épier les uns les autres parce qu'ils ne sont plus certains de savoir qui est qui. C'est l'un des multiples agréments que l'on trouve à regarder *The Thing !* C'est assez amusant, aussi, parce que le public ne sait pas plus que ses victimes qui est le monstre ! De sorte que, quoi que l'on fasse, on court un risque. Et même quand il ne se passe rien, le soupir de soulagement que l'on pousse est de bien faible durée !
Il se dégage du film un sentimenet de paranoïa très puissant. Leur ignorance, leur peur de l'inconnu nous en apprend beaucoup sur les gens. D'un point de vue intellectuel, le film est loin d'être gratuit ne serait-ce qu'en ce sens : il nous fait plonger dans les tréfonds de l'âme humaine ; on découvre qui l'on est et qui sont nos amis.
A un moment, le personnage que j'incarne, MacReady, manque de mourir gelé ; au début, il est complètement engourdi et il a très peur. Mais plus tard, même s'il est fou de rage, il comprend parfaitement la suspicion, quoi qu'il ne l'apprécie guère. Le fait qu'on puisse douter de lui le rend fou, mais en réfléchissant, il se rend bien compte qu'il est comme tous les autres. Le plus intéressant, c'est qu'il sait bien qu'il n'est pas la Chose ; en sorte qu'il est parfaitement conscient du fait qu'il pourrait parfaitement se contenter de tuer tous les autres. Mais chacun des autres tient le même raisonnement. Or MacReady n'en fait rien parce que les gens en question, il les connaît ; ce sont ses amis...

Vous avez vécu des incidents mémorables au cours du tournage ?

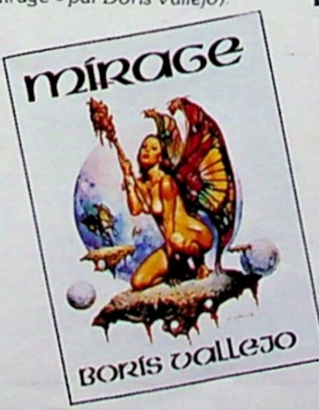
Il était intéressant, au bout de trois semaines de tournage en Alaska, d'étudier les réactions de chacun. C'est que nous n'étions plus tout à fait les mêmes après avoir vécu cette situation que ce que nous étions ici. C'était passionnant d'observer les autres et de remarquer des modifications évidentes chez certains individus, ou au contraire infimes chez quelques-uns. Nous prenions aussi un grand plaisir à ce petit jeu qui nous rapprochait de l'esprit du film ; et quoi qu'il en soit, après cette expérience qui aura duré trois bons mois, nous sommes tous restés excellents amis.
C'était souvent très pénible, et nous avions parfois l'impression que, rien que de réussir à faire ce film c'était déjà un exploit. Il nous arrivait même de nous dire que ça ne valait pas le coup, mais on finit toujours par reprendre le dessus et par se dire que si, décidément, ça valait vraiment la peine !

Dossier traduit par Dominique Haas.

FIN

MIRAGE BORIS VALLEJO

La nudité et l'érotisme sont devenues deux notions accolées dans l'esprit des gens. L'*érotique* (défini dans le dictionnaire comme « ce qui a rapport à l'amour, qui en procède ; ce qui est suscité par l'instinct sexuel ou tend à l'exciter ») est un motif tissé de façon complexe dans toute la conduite humaine. Mêlé aux éléments fantastiques ou mythologiques si caractéristiques du travail de Boris, il donne à ce recueil son unité organique.
Pourtant, à mesure que les idées de ces tableaux progressaient, il nous apparut qu'une exploration plus minutieuse des ramifications de « l'érotique » s'imposait. En effet, la représentation d'accouplements (qu'il s'agisse de créatures humaines ou hybrides), la tension vers l'orgasme – choses dont le caractère érotisme – choses dont le caractère érotique était bien évident –relevaient encore d'une approche trop superficielle. Boris cherchait à faire surgir quelque chose de beaucoup plus subtil : quelque chose qui ne se bornerait pas à expliquer l'expérience érotique mais *serait* cette expérience, inséparable de l'expérience humaine prise dans sa totalité. Il lui fallait donc parcourir tout le spectre des émotions – de la peur, de la souffrance et de la frustration à l'espoir, à l'assouvissement et à l'exultation.
Au nombre des découvertes, en chemin : la façon dont la lumière caresse une peau jusqu'à la faire presque rayonner par endroits ; la courbe d'une tête, à l'égal de celle d'un sein ; l'inattendu ; le rouge saisissant du sang – tout peut appartenir à l'expérience érotique.
Les tableaux amènent invariablement certaines questions : « Que veulent-ils dire ? » « Quelle est l'histoire que vous racontez ? » (un critique exprima sa prudente désapprobation en disant que cela délasserait un peu de voir quelques paysages à la place de tant de corps nus). Parfois, les réponses coulent de source. Parfois il y en a plusieurs, et parfois il n'y en a pas. Mais aucun des tableaux ne livre un message complet. *(extrait du livre « Mirage » par Doris Vallejo).*





CINÉTHÈQUE
Présente

THE THING

...D'UN AUTRE MONDE

Un film de **HOWARD HAWKS - CHRISTIAN NIBY**

G.C.R. DISTRIBUTION · AVENUE DE LA CROIX-BOISSELIERE · 91423 MORANGIS CEDEX · TEL. : 448.41.03

CINETHEQUE : 130, RUE DE COURCELLES · 75017 PARIS · TEL. : 267.37.42 · TELEX : 240918 TRACE 511.



QUAND LA MORT N'EST PLUS DU CINEMA...

FACE A LA MORT

Document exceptionnel d'actualité des êtres humains face à la mort.

G.C.R. DISTRIBUTION. AVENUE DE LA CROIX BOISSELIÈRE. 91423 MORANGIS CEDEX Tél. : 448.41.03.

CINÉTHÈQUE : 130, RUE DE COURCELLES 75017 PARIS. TÉL. 267.37.42. TÉLEX : 240918 TRACE 511



L'histoire

Tron commence dans le monde qui nous est familier, où nous faisons la connaissance d'un jeune génie de l'informatique, Flynn (Jeff Bridges), propriétaire, directeur, opérateur et virtuose à demeure d'un centre de jeux vidéo. Il s'efforce de pénétrer le système de l'Encom, un gigantesque consortium de communications basé à Los Angeles. Ancien employé de l'Encom, Flynn est en effet convaincu que l'infâme Dillinger (David Warner), l'un des dirigeants de l'Encom, aussi puissant que dénué de scrupules, s'est emparé de certains programmes de jeux vidéo qu'il avait écrits, et il cherche à le prouver.

Flynn s'introduit dans le système sous la forme d'un programme électronique établi à sa ressemblance, répondant au nom de Clu et dont la tâche consiste à dépister l'information dans le fabuleux monde électronique de l'ordinateur de l'Encom. Mais le « MCP » (Master Control Program : « Programme de Contrôle Principal »), un dispositif conçu par Dillinger, a repéré le cheminement de Clu et ne tarde pas à le détruire. Il veille ensuite à interdire l'accès du système à tout utilisateur.

Dillinger a maintenant deux sujets d'inquiétude : tout d'abord, Flynn pourrait bien « mettre la main » sur une preuve du fait qu'il lui a volé ses programmes de jeux vidéo ; mais aussi le MCP échappe désormais à son contrôle et son avidité pour les informations de toute sorte ne cesse de croître. C'est ainsi que, pour la plus grande consternation de son créateur, le MCP fait une intrusion dans des systèmes informatiques en dehors de l'En-



Traduction : Dominique Haas

A la découverte du monde électronique...

com, et notamment dans les programmes du Pentagone et du Kremlin !

En conséquence des blocages mis en place par le MCP, plusieurs des programmateurs de l'Encom se voient dorénavant interdire tout accès à leurs propres programmes. Gibbs (Barnard Hughes), par exemple, le fondateur maintenant le plus âgé de l'Encom ; et la jeune Lora (Cindy Morgan), son assistante, qui se livre à des expériences sur la « digitalisation » d'objets réels au moyen de rayons laser. Quant à Alan Bradley (Bruce Boxleitner), il voit lui échapper un programme de sauvegarde qu'il avait mis au point et baptisé d'un monde de code : Tron

Lora et Alan concluent que tous ces ennuis proviennent sans doute de leur vieil ami Flynn. Mais lorsque celui-ci leur fait part des vols de programmes entrepris par Dillinger et son MCP, ils décident de l'aider à pénéter dans l'Encom pour se procurer la preuve qui lui fait encore défaut et qu'il pourra trouver dans l'un des terminaux de la Compagnie, malencontreusement situé non loin du dispositif à laser de Gibbs.

Mais Flynn n'a pas le temps de neutraliser le MCP : le programme le localise et braque sur lui le rayon laser qui le désintègre en particules électroniques. Flynn reprend conscience pour se découvrir réduit à l'échelle du monde électronique dans lequel l'énergie est vivante et où les programmes électroniques sont les alter-egos des programmateurs qui les ont écrits — et auxquels ils donnent le nom d'« utilisateurs ».

Ce monde est régi par le MCP, lequel y règne en tyran, secondé par un homme de main, le maître des jeux Sark (David Warner). Flynn, qui dissimule le fait qu'il n'est pas un programme mais un utilisateur, est condamné à mourir dans le labyrinthe électronique où les jeux vidéo deviennent réalité, et où les opposants se livrent des combats à mort. Il vainct Crom (Peter Jurasik), non sans faire la connaissance du plus puissant des guerriers électroniques, Tron (Bruce Boxleitner), qui se défie de la loi du MCP.

Flynn, Tron et le programme actuariel d'une compagnie d'assurances, Ram (Daniel Shor) parviennent à échapper au réseau des jeux grâce à des « motos de lumière électronique », et se précipitent à l'assaut du MCP, pour le détruire. Mais pour cela, Tron doit prendre contact avec son utilisateur, qu'il appelle « Alan-Un ». Dans leurs efforts pour atteindre la tour d'entrée, le terminal où les programmes avaient la possibilité de contacter les utilisateurs, Flynn et Tron s'assurent l'aide d'un programme de simulation, Yori (Cindy Morgan).

A la tour, Tron reçoit une disquette programmée par Alan, et censée communiquer à ceux qui la détiennent le pouvoir de détruire le MCP. Pour l'atteindre, nos héros s'emparent d'un voilier solaire, mais il leur faut encore affronter le porte-aéronefs volant de Sark, les monstrueux policiers programmés et nommés « Recognizers » (« Reconnaisseurs », « retraceurs »), et échapper à bien d'autres menaces avant de parvenir à la structure imposante du MCP. C'est là que Tron et Flynn livreront la bataille dont dépendent aussi bien le sort du monde électronique que le nôtre...

Nous remercions pour leur aimable coopération Ms Arlene Ludwig et l'ensemble des services de presse de Walt Disney Productions.



LA DISTRIBUTION

Chacun des acteurs de *Tron* interprète deux rôles : celui qu'il incarne dans la vie réelle, et celui qui est le sien dans le monde électronique. Ce dernier est en réalité le résultat de la combinaison entre les talents du comédien et des effets spéciaux tout à fait exceptionnels mis en œuvre par la production de Disney.
La perspective de se voir supplantés par les effets spéciaux, ou d'avoir tout simplement l'air « bizarre » — puisqu'aussi bien les personnages du monde électronique sont revêtus de costumes barbares dont les couleurs sont encore mises en relief par des lumières éclatantes — devrait faire peur à plusieurs acteurs potentiels.
C'est Jeff Bridges qui incarne Flynn, le sorcier de l'ordinateur prisonnier d'un monde vidéo de sa propre invention. Bridges est originaire de Los Angeles où il est né en 1949, et c'est le fils du célèbre acteur Lloyd Bridges. Son frère Beau est également acteur.
Après avoir obtenu son diplôme, en 1967, Bridges commençait sa carrière cinématographique dans *Halls of Anger*. Deux ans plus tard, il était nominé pour son second rôle dans *The Last Picture Show*. Il devait être nominé une deuxième fois pour un autre second rôle, aux côtés de Clint Eastwood, dans *Thunderbolt and Lightfoot* en 1975. Bridges a également joué dans *Stay Hungry, King Kong, Cutter's Way*, et bien d'autres films. Il apporte à *Tron* une bonne dose d'humour qui vient tempérer la bravoure et la vaillance du personnage, lui ajoutant une grande véracité.

Le rôle de Tron a été dévolu à Bruce Boxleitner, qui incarne un guerrier électronique puissant, traduction dans le monde des jeux d'un programmateur doux et pacifique nommé Alan — ce tandem n'étant pas sans rappeler celui formé par Superman et Clark Kent.

Boxleitner est né en 1951 à Elgin, dans l'Illinois. C'est au théâtre qu'il a tenu ses premiers rôles, au début des années 70, mais il dut attendre de s'être installé à Los Angeles pour se voir confier en 1972 son premier grand rôle. Depuis lors, on l'a vu dans son nombre de feuilletons télévisés, dont *How the West Was Won* et *The Gambler*.

Parmi les autres acteurs de *Tron*, citons Barnard Hughes, acteur célèbre à Broadway et au théâtre, lauréat d'un Tommy et d'un Emmy ; la jeune Cindy Morgan, Peter Jurasik et Daniel Shor, un acteur de genre déjà blanchi sous le harnais !

Pour de nombreuses raisons, un film comme *Tron* n'est certainement pas le moyen d'expression rêvé pour un acteur expérimenté, au talent reconnu. Tout au contraire, il devait offrir à des acteurs plus jeunes, encore débutants dans la profession, l'occasion de mettre en lumière leurs possibilités. C'est en cela que la participation d'un interprète de la carrure de David Warner nous a paru remarquable.■

ENTRETIEN AVEC DAVID WARNER (Ed Dillinger/Sark)

Dans ce film, c'est un David Warner à la présence menaçante qui incarne le dirigeant d'un consortium de communications, ce personnage assoiffé de puissance dont l'alter-ego électronique, Sark, est un guerrier impitoyable, serviteur invincible du MCP.

Warner, qui est né en Angleterre, à Manchester, le 29 juillet 1941, ne devait pas tarder à échapper à une vie familiale un peu morne et à faire oublier de médiocres résultats scolaires : c'est ainsi qu'à l'âge de 16 ans il entra dans la troupe de théâtre amateur du Royal Leamington Spa, ce qui le mena bientôt à passer une audition pour la Royal Academy of Dramatic Arts, à Londres, où il entra en 1959.
Il obtint son premier rôle au cinéma en 1961, grâce à Tony Richardson qui l'engagea pour incarner le jeune frère d'Albert Finney dans *Tom Jones*. Ayant été invité à entrer à la Royal Shakespeare Company, il interrompit provisoirement sa carrière à l'écran, et c'est ainsi qu'on le vit interpréter les rôles de Richard II, Henry VI et Hamlet — ce dernier aux côtés de Glenda Jackson — de 1962 à 1966.

Warner revint au cinéma en 1966 précisément, pour jouer dans *Morgan*, avec Vanessa Redgrave. Et depuis lors, on l'a revu dans *Les Chiens de paille, Cross of Iron* et la série télévisée *Holocauste*. Warner n'est pas un nouveau venu dans le domaine de la science-fiction et du fantastique, puisqu'il a joué dans *The Omen, Providence, C'était demain* (où il incarnait Jack l'Eventreur en personne !) *The Island*, et plus récemment, le fantastique *Time Bandits*, où il était littéralement le Mal personnifié !

David Warner aurait-il l'intention de jouer éternellement Les Méchants dans un monde fantastique ? C'est-ce que nous lui avons demandé.

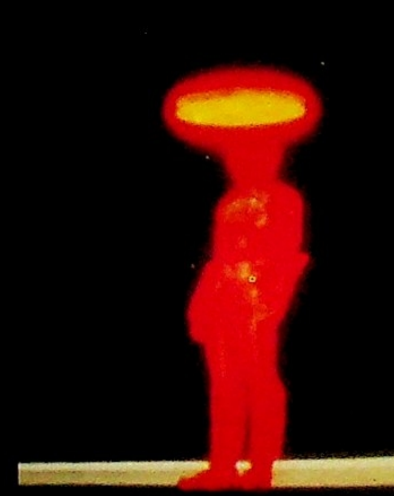
On dirait que vous aimez jouer les fous et les crapules...

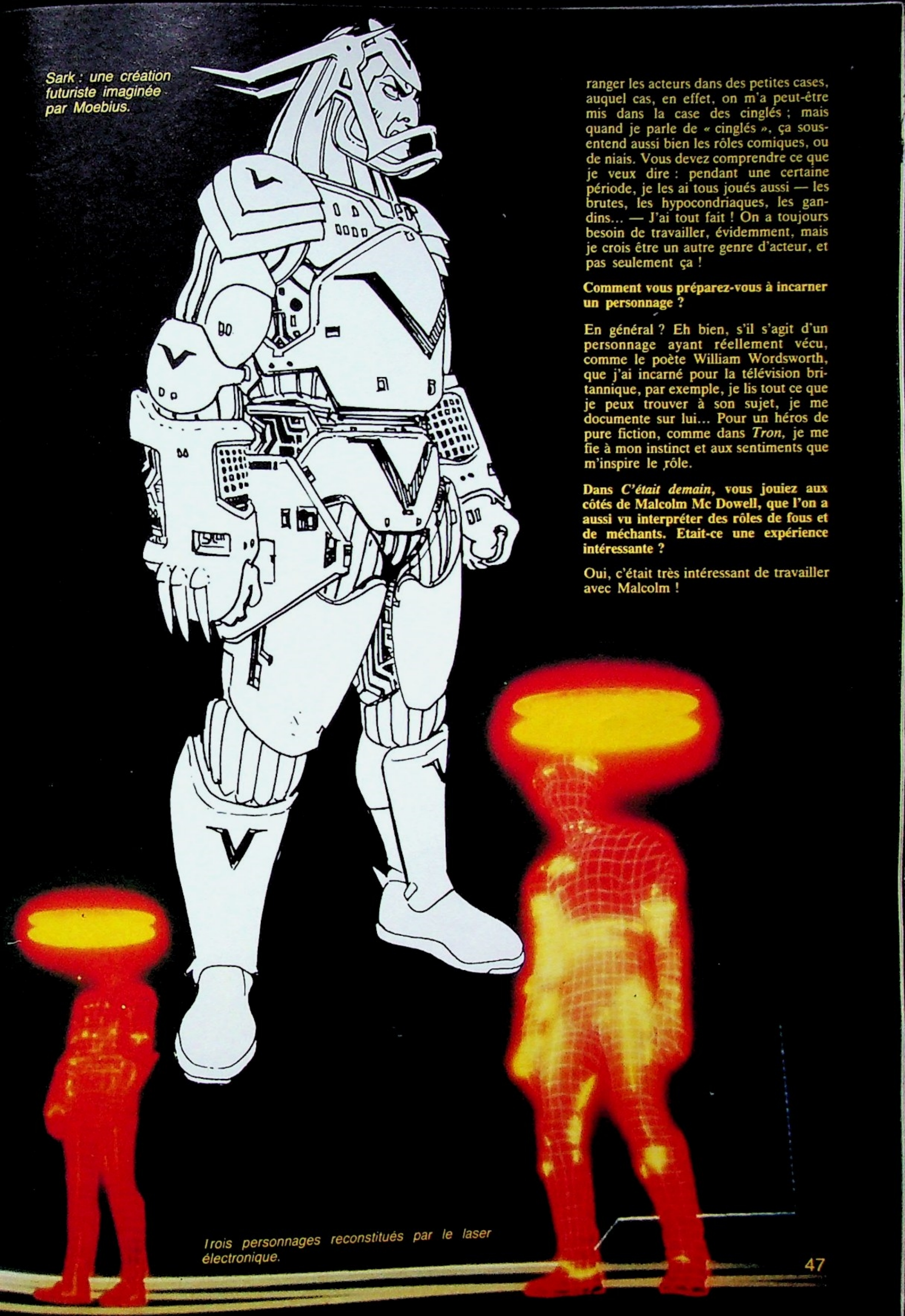
Eh bien, tout d'abord, les fous et les personnages peu recommandables, ce n'est pas la même chose. Un fou, ça peut être drôle. Mais au fond, un sale type aussi... (Rire) !
Cela dit, j'en ai un peu assez et j'aimerais faire autre chose, pour changer. Tout se passe comme si on traversait différentes époques. J'ai incarné de tous autres personnages, voici quelques années. Par exemple, j'ai fait un film en France, avec Alain Resnais : *Providence*, où je n'interprétais pas un rôle de brute. De la même façon, aux Etats-Unis, j'ai joué dans des séries télévisées. Oh, bien sûr, j'ai tenu des rôles de vilains, mais j'ai fait bien d'autres composition dans des films que le public n'a peut-être pas eu l'occasion de voir, en raison de la date de sortie, ou de distribution.
En réalité, non, je ne prends pas un plaisir particulier au fait de jouer des rôles de fous ou de méchants. Ça ne m'excite pas spécialement.

Pensez-vous être catalogué dans ce genre de personnages par la plupart des gens ?

Par la plupart des gens... je n'en sais rien. Ceux qui ont vu, disons quarante de mes films, ne m'ont vu que dans quatre ou cinq rôles de ce genre ! Mais encore une fois, je ne sais pas quels films sont sortis dans quels pays, et j'ignore ceux que les gens ont vu.
Certains directeurs ou responsables du « casting » ont peut-être tendance à







Sark : une création futuriste imaginée par Moebius.

ranger les acteurs dans des petites cases, auquel cas, en effet, on m'a peut-être mis dans la case des cinglés ; mais quand je parle de « cinglés », ça sous-entend aussi bien les rôles comiques, ou de niais. Vous devez comprendre ce que je veux dire : pendant une certaine période, je les ai tous joués aussi — les brutes, les hypocondriaques, les gandins... — J'ai tout fait ! On a toujours besoin de travailler, évidemment, mais je crois être un autre genre d'acteur, et pas seulement ça !

Comment vous préparez-vous à incarner un personnage ?

En général ? Eh bien, s'il s'agit d'un personnage ayant réellement vécu, comme le poète William Wordsworth, que j'ai incarné pour la télévision britannique, par exemple, je lis tout ce que je peux trouver à son sujet, je me documente sur lui... Pour un héros de pure fiction, comme dans *Tron*, je me fie à mon instinct et aux sentiments que m'inspire le rôle.

Dans *C'était demain*, vous jouiez aux côtés de Malcolm Mc Dowell, que l'on a aussi vu interpréter des rôles de fous et de méchants. Etait-ce une expérience intéressante ?

Oui, c'était très intéressant de travailler avec Malcolm !

Trois personnages reconstitués par le laser électronique.



Tron (Bruce Boxleitner), le rebelle du monde électronique.

Mais avant toute chose, et puisque nous parlons de *C'était demain,* disons que c'était un scénario (et une idée) merveilleux ! Pour sa première mise en scène, je trouve que Nicholas Meyer a vraiment fait des prouesses. Quel film magnifiquement distrayant !
Nous nous sommes trouvés ensemble à la Royal Shakespeare Company, Malcolm McDowell et moi. C'était il y a vingt ans : je jouais Hamlet, et il avait une ligne à dire ! Alors, nous retrouver tout d'un coup ensemble en Amérique... à Hollywood, au milieu de tout ça... ! Il y avait déjà bien longtemps que nous étions amis, alors, avoir l'occasion de jouer de nouveau avec lui, c'était un plaisir. Et puis, encore une fois, il incarnait H.G. Wells, qui était un personnage gentil, doux et sympathique, lui qui avait joué dans *Orange mécanique* une espèce de sale type...
Il me semble que nous ne sommes pas aussi soucieux de notre image en Angleterre que les gens ne semblent le penser ici. Les acteurs s'efforcent en général d'interpréter différents genres de personnages. Mais travailler avec Malcolm pour ce film, ça a été réellement très, très passionnant. Je jouais encore un rôle de méchant, puisque j'étais Jack l'Eventreur, mais sans Jack l'Eventreur, jamais le public ne se serait aussi bien identifié à H.G. Wells et à Amy. Alors, on peut dire que c'était un mal nécessaire !
Nous nous sommes vraiment beaucoup amusés, tous les jours que le tournage a duré. Nous faisions évidemment notre travail, mais nous nous livrions constamment à des plaisanteries. C'était donc une expérience très drôle !

Et comment était-ce de travailler avec les Monty Python, puisque c'est avec eux que vous avez fait *Time Bandits* ?

En fait, ce n'est pas avec eux que j'ai travaillé, mais avec le metteur en scène, Terry Gillian, que l'on ne voit jamais dans le film. On m'a pour ainsi dire laissé la bride sur le cou : j'étais le Mal dans son château... Mais c'était une comédie, alors je n'étais pas vraiment méchant ! Le film présentait des qualités visuelles indiscutables, et témoignait d'une imagination délirante. C'était un film très amusant à faire ; on pouvait vraiment faire l'idiot, si on voulait !

Avez-vous eu une quelconque influence sur le personnage du Génie du Mal ?

Eh bien, nous lisions le scénario et nous en discutions. Et ça venait tout seul, sans qu'on puisse dire « Voilà, j'ai trouvé ça ! » Ne pensez pas que j'essaye d'éluder la question, tout ce que vous voyez dans le film est le résultat de journées de travail en commun.
Cela dit, pour ce qui concerne *Time Bandits* et contrairement à ce que l'on pourrait imaginer avec les Monty Python, nous ne nous sommes guères éloignés du scénario ; cependant, nous avions de petites idées par ici, par là. Nous avions toute liberté de faire des suggestions. Et on est tellement content quand l'une d'elles est acceptée !
C'est ce qui est arrivé, encore que dans un registre différent, avec Alain Resnais, pour *Providence*. Il nous laissait exprimer toutes nos idées et il les reprenait parfois, ce qui est toujours très flatteur pour un acteur. Resnais est un individu remarquablement gentil, doux et aimable.

Que préférez-vous : travailler avec ce genre de metteur en scène ou avec un homme qui vous demanderait de suivre scrupuleusement le scénario ?

Le problème n'est pas qu'il exige que l'on s'en tienne fidèlement ou non au scénario : le but de la manœuvre n'est pas de changer une ligne du scénario. C'est plutôt qu'il accepte de laisser ses acteurs essayer quelque chose, et éventuellement de retenir l'idée pour le film. En réalité, tout dépend de la méthode de travail du metteur en scène. Par exemple, certains des plus grands metteurs en scène ne donnent aucune indication à leurs interprètes. Ils s'occupent de la distribution, les acteurs apprennent leur texte, et ils jouent leur rôle devant les caméras. Le metteur en scène dit : « Parfait, tirez-moi celle-là », et voilà tout. A d'autres metteurs en scène, on demande de l'aide lorsqu'on rencontre une difficulté. Ça dépend évidemment de l'importance du rôle qu'on interprète : si on incarne le rôle principal ou un rôle important, on passe tout son temps avec le metteur en scène et on discute de tout le film. En revanche, si on n'a qu'un petit rôle, voire un rôle secondaire, et c'est ce qui m'est arrivé le plus souvent, on est amené à demandé « Où en est-on ? Qu'est-ce qui s'est passé ? » parce que, même si on a lu le scénario, on imagine que certaines choses ont pu changer, être modifiées, et avoir une influence sur la scène dans laquelle on va jouer.



Tron : la volonté de vaincre !

Comment avez-vous été choisi pour incarner un rôle dans *Tron* ?

Ah, ça, je n'en sais rien ! (Rire) Quand on reçoit un scénario, on ne se demande pas pourquoi on a été pris !
Je sais seulement que plusieurs acteurs avaient été pressentis pour le rôle, mais qu'ils ne l'avaient pas accepté. Ils n'étaient pas libres, ou bien il y avait d'autres raisons. C'est ainsi que j'ai reçu le script. Sans doute se sont-ils dit : « Allons, ce petit bonhomme fluet fera un méchant de poids ! » Franchement, je ne les ai pas passé au troisième degré pour savoir...

Les producteurs nous ont dit que certains acteurs auraient été effrayés à l'idée de jouer dans *Tron* à cause de sa photo pour le moins étrange, qui leur aurait donné un air bizarre... Cela ne vous a jamais ennuyé ?

Pour ce qui me concerne, ça n'a jamais été un problème. Tout ce qu'on pourrait me faire n'aurait jamais qu'une seule conséquence possible : m'améliorer ! ! (Rire)
Je n'ai pas les scrupules du séduisant jeune premier qui craint que les effets spéciaux ne lui abîment le portrait. Pour moi, c'est un film ! Je vous parlais tout à l'heure de l'image que certains acteurs semblent vouloir donner d'eux-même et qu'ils cherchent à préserver à tout prix. Ce n'est pas mon genre. Ça ne me dérange pas du tout.

Votre interprétation de Sark a-t-elle été en quelque façon modifiée par le fait que le film comportait de nombreux effets spéciaux ?

Légèrement, en tout cas. Ce n'était pas un rôle qui nécessitait beaucoup de réflexion, ou des motivations particulières, non plus qu'une grande recherche intellectuelle ou quoi que ce soit de ce style. Dans la mesure où le contexte était original, puisque l'intrigue se déroule à l'intérieur d'un ordinateur, le jeu est un peu différent par lui-même, oui. Mais au fond, c'est toujours le même truc : le méchant, le vilain... Il n'y a rien de très subtil là-dedans.

Le fait de jouer dans un film qui dépend tellement des effets spéciaux ne vous a donc posé aucun problème ?

C'était un nouveau défi, une nouvelle expérience. Mais je n'y ai vu aucune difficulté particulière. C'était simplement différent. Et par bonheur, j'ai toujours su m'adapter aux conditions de travail, quelles qu'elles soient. Tout a été tourné en noir et blanc, puis les effets spéciaux ont été rajoutés par la suite, alors que notre rôle d'acteur avait déjà pris fin depuis longtemps. Et pour moi, le rôle n'a guère posé de problèmes. Encore une fois, ce n'était qu'un défi de plus.
C'était le premier film que je faisais qui reposait à ce point sur les effets spéciaux. C'est en cela qu'il était unique pour moi, mais vous savez qu'il arrive fréquemment que l'on ait à jouer une scène au cours de laquelle on est censé se trouver face à face avec un personnage qui n'est même pas présent au studio au moment du tournage, alors... ! Il n'y a rien d'exceptionnel là-dedans. Et c'était un peu ce qui se passait lors du tournage de ce film, voilà tout.
Je me rappelle parfaitement avoir tourné une scène de ce genre pour la télévision, il y a plusieurs années. On tournait en noir et blanc, à l'époque. C'était une scène intime : nous étions censés nous parler, face à face. Mais

pour une raison technique quelconque, il nous fallait jouer la scène dos à dos. On s'habitue à ce genre de choses !

Selon vous, les acteurs auraient-ils moins d'importance que les effets spéciaux dans *Tron* ?

Tout le monde avait le désir et l'intention bien arrêtée de marier les acteurs et les effets spéciaux. Cela dit, comme j'ai travaillé sur ce film, ce n'est pas à moi de dire si le résultat escompté a été atteint ou non. Quoi qu'il en soit, et par bonheur, le mariage entre les différents services responsables du film était parfait ! Et comme le film n'aurait jamais existé sans les êtres humains...
Vous savez ça n'arrive pas que dans les films de science-fiction ! C'est exactement la même chose dans les films de guerre, quand il faut aller du point A au point B, et qu'il n'y a que des explosions, des bombes qui éclatent dans tous les sens, des chevaux emballés etc. Il est certain qu'il peut arriver que l'on ne se repose pas trop sur les effets spéciaux, mais à une certaine époque, il faut bien dire qu'on ne faisait que des westerns ! J'y vois une certaine forme de nivellement. A mon avis, tout le monde n'a pas forcément envie de voir le même film...

A votre avis, verrons-nous de plus en plus de films comme *Tron*, dans lesquels les effets spéciaux seront réalisés au moyen d'un ordinateur ?

J'en suis persuadé, oui. C'est une autre dimension apportée au cinéma. Je ne pense pas pour autant que c'est là quelque chose que l'on verra dans tous les films, mais il y a certainement une place pour ce genre de techniques, d'expériences visuelles.



Essais d'affiches pour « Tron »...

Quelle est la scène la plus difficile que vous ayez eu à tourner dans *Tron* ?

Je ne suis pas le plus grand athlète du monde, voyez-vous, et les acteurs ont été amenés à se livrer à des performances plutôt athlétiques, dont moi... J'ai dû revêtir un costume assez encombrant, avec de lourdes bottes, et me montrer agile avec tout ce harnachement sur le dos... je crois que c'est ce qui m'a été le plus difficile.

Le tournage s'est donc bien passé en ce qui vous concerne ?

Pour moi, oui. J'étais tout seul, la plupart du temps. Le montage une fois terminé, on voit le dos de ma tête alors que je parle à des personnages dans le lointain. Eh bien, évidemment, on m'a d'abord filmé, puis on a filmé les autres acteurs, et nous ne nous sommes trouvés réunis qu'au montage. J'ai passé la plus grande partie de mon temps à parler dans le vide ! Mais tout s'est bien passé.

Quelle a été votre première impression, lorsque vous avez vu le film ?

Eh bien, j'ai été littéralement renversé ! Le but de l'opération n'était pas de faire du Shakespeare, du Tchékov ou de l'Ibsen, mais d'un strict point de vue visuel, c'est absolument unique en son genre. Il n'y a pas de mots pour décrire le résultat.

Ne pensez-vous pas que le jargon technique risque de détourner le public du film ?

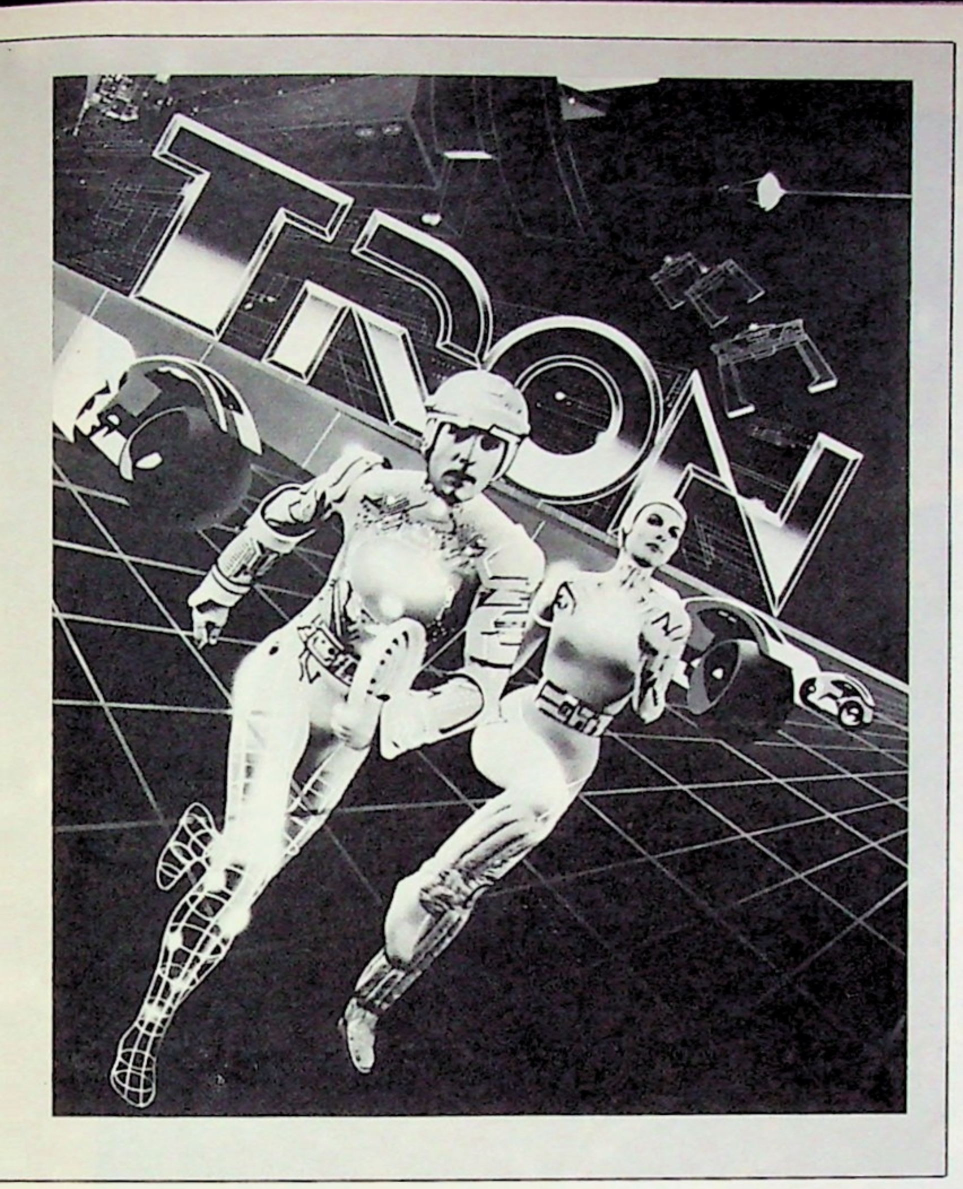
Je n'en sais rien. Mais je connais un père qui a emmené son fils de quatorze ans voir le film. Il m'a avoué avoir trouvé les vingt premières minutes difficiles à comprendre, tandis que son garçon comprenait tout et prenait son père pour un débile mental !
Encore une fois, il ne faut pas se laisser effrayer : ce n'est pas parce qu'une histoire se passe dans le désert qu'il n'y est forcément question que de sable. Et bien que l'intrigue du film se déroule dans un ordinateur, il n'y est pas question que d'électronique. Ce n'est qu'un moyen visuel de se mettre dans une ambiance donnée.

Après Meyer et Gillian, c'est votre troisième film avec un metteur en scène relativement inexpérimenté. Pour vous, est-ce plus facile ou plus difficile ?

Plus intéressant, indiscutablement ! Ces trois metteurs en scène sont les seuls que j'aie rencontrés et qui ont jamais osé aller trouver les acteurs pour leur demander « Et maintenant, qu'est-ce qu'on va faire ? » Par ailleurs, j'ai déjà travaillé avec des metteurs en scène débutants, en Angleterre, et ça n'a jamais été un problème pour moi !
Dans une certaine mesure, je dirais même que ça ajoute du sel au travail. Mais il m'est arrivé de travailler avec des metteurs en scène expérimentés — je dirais même des metteurs en scène d'une grande expérience — avec lesquels j'ai éprouvé tout à fait ce genre de sentiment. C'est l'ouverture d'esprit qui compte, leur aptitude à recevoir les idées. Alain Resnais, comme Nicholas Meyer, Terry Gillian ou Steve Lisberger, tous ces hommes partagent le même enthousiasme stupéfiant, le même désir de prendre un risque avec l'acteur. Ce qui est toujours un grand compliment.

Selon vous, les films fantastiques requièrent-ils un jeu différent de la part de l'acteur ?

Non. Au fond, tous les films sont fantastiques. Sauf les biographies, ou les films retraçant des événements réels. De toute façon, pour moi, jouer le rôle



Lisberger envisagea différentes approches du sujet, et songea même à un certain moment à y inclure un dessin animé en bonne et due forme. L'un des facteurs déterminants dans la genèse du film devait être la participation de Richard Taylor, ex-employé de la société d'effets spéciaux Abel Associates, maintenant président de la Triple I, l'Information International, Inc., compagnie spécialisée dans l'animation par ordinateur et basée à Los Angeles. A partir de ce moment-là, le storyboard du film prévoyait une combinaison entre des acteurs, une animation par ordinateur et un dessin animé traditionnel sur cellulos.
Le projet retint l'attention du vice-président du département cinéma et production télévisée des Studios Disney, Tom Wilhite, un jeune homme de 29 ans récemment promu à ce poste. Wilhite ne tarda pas à commander un échantillon supplémentaire des effets spéciaux prévus, dont une bobine fut bientôt fournie par Taylor. Dès lors, *Tron* avait démarré.

LA PARTICIPATION DE DISNEY

Les Studios Disney ont connu une certaine crise de créativité depuis la mort de Disney, en 1966.
Sous la direction du beau-frère de Disney, Ron Miller, une ancienne vedette du football américain, les Studios n'ont pas réussi à retrouver la magie et le succès financier connus par la firme du temps de Disney.
Même dans le domaine de l'animation, et en dépit de bons résultats financiers, puisque *Rox et Rouky* a rapporté 18 millions de dollars rien qu'aux Etats-Unis, il faut bien dire qu'ils n'ont guère été salués par la critique. En fait, en 1979, l'animateur Don Bluth donnait sa démission, suivi par de nombreux autres, pour la raison que les Studios Disney ne leur donnaient plus l'impression de produire des dessins animés du style de Disney, c'est-à-dire utilisant les ombres, par exemple. *Le secret de Nihm,* le film récemment réalisé par Don Bluth, forme un contraste flagrant avec le « nouveau » style d'animation bon marché du Studio Disney.
Le plus étrange, c'est que la direction du Studio n'envisage même pas d'imiter tout simplement ce qui avait fait son succès jusque-là. Même si cette approche peut ne pas sembler très créatrice, il n'y a aucun doute qu'elle ne pourrait que réussir aux Studios Disney ; pourquoi, dans ce cas, ne pas reprendre les personnages mondialement connus et populaires d'Oncle Picsou, Mickey, Donald, Dingo et tous les autres ? Ou faire des films comme *Le Retour de Peter Pan,* par exemple ? Eh bien non... Quel que puisse être le succès de la ressortie des grands dessins animés de Disney — *Cendrillon* compte au nombre des grands succès au box office à Noël, l'année dernière — les Studios Disney ne veulent même pas penser à utiliser le trésor immense et inviolé sur lequel ils sont assis.
En réalité, il fallut la démission de Don

de quelqu'un d'autre, revêtir sa personnalité, c'est mettre le pied dans le fantastique. A mon avis, le cinéma, c'est toujours fantastique !

Qu'essayez-vous d'apporter dans un rôle ?

Il m'est très difficile de vous parler de ma contribution à un rôle... Vraiment. Il m'est difficile de vous dire « Voilà ce que j'avais l'intention de dire, ou de faire... ». En tant qu'acteur, mon premier rôle consiste à m'en rapporter à ce que le metteur en scène trouve satisfaisant. A ce qui lui convient. Mais je ne suis pas bon sitôt qu'il s'agit de parler de mon interprétation. Je sais que je n'ai pas toujours bien joué, mais qu'il m'est arrivé de bien jouer, aussi. Ou de jouer moyennement... Il m'est arrivé d'être drôle et de faire rire alors que telle n'avait pas été mon intention, ou d'avoir eu l'intention de faire rire, et d'avoir échoué... Vous voyez ce que je veux dire ! J'essaye de ne pas trop m'étendre sur la question. Il faut s'en remettre à l'effet de sa chimie propre, intrinsèque, sur les autres acteurs et sur l'équipe technique. Dans l'espoir que cela vous servira de passerelle vers le public.

Y-a-t-il maintenant un genre particulier dans lequel vous aimeriez jouer ? Ou des rôles que vous voudriez tenir ?

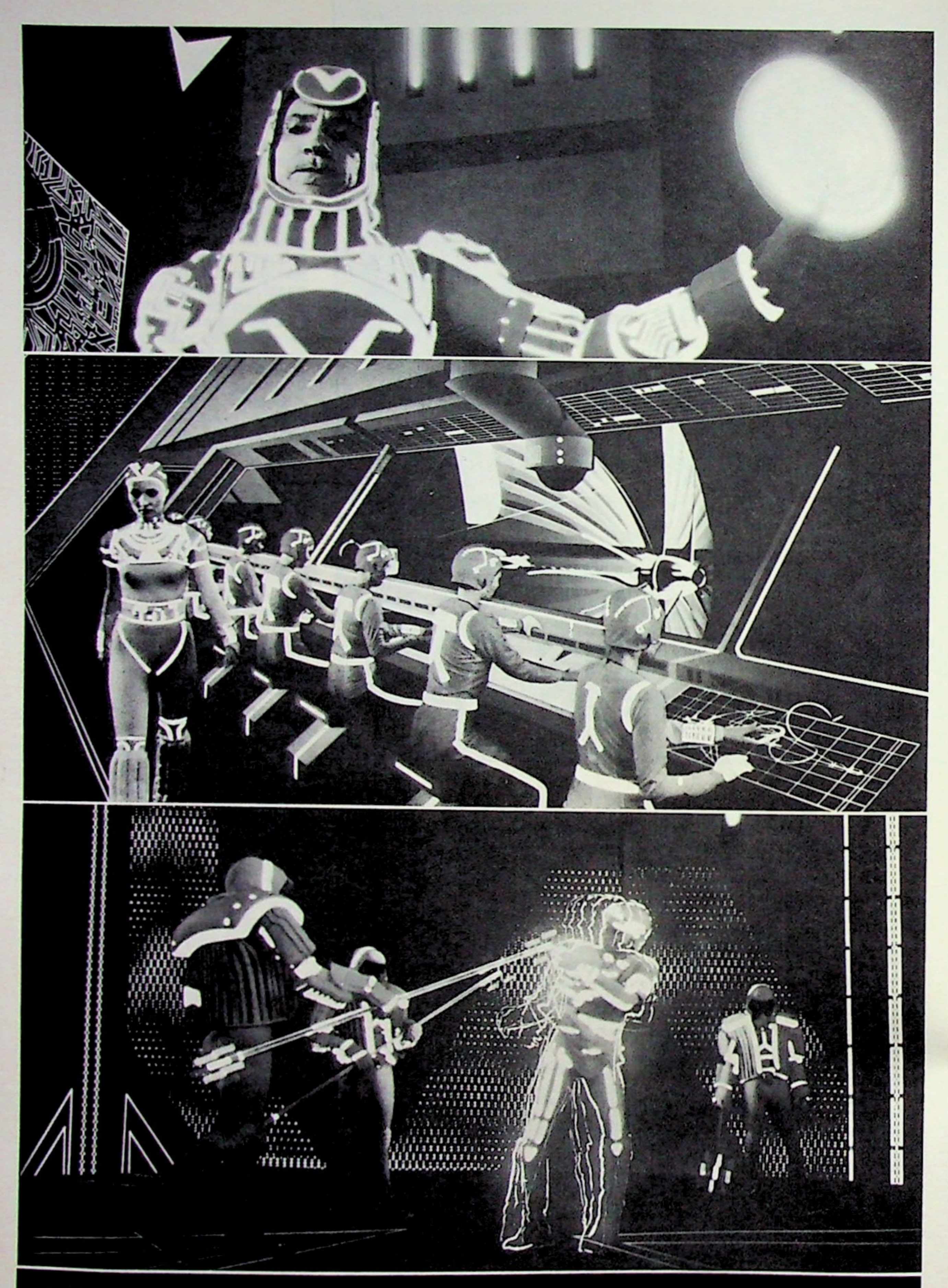
Oui. Je voudrais jouer des rôles gentils. Faire rire. N'allez pas vous imaginez que j'ai un message à faire passer ! Je voudrais simplement faire un peu réfléchir le public. Pour l'instant, je travaille sur un film de Steve Martin, réalisé par Carl Reiner. Nous espérons tous que ce sera une comédie (rire) ! En tout cas, c'est un film dingue, ce qui me convient parfaitement...

Décrivez-nous David Warner...

Tout ce que je peux vous dire, c'est que c'est très compliqué. David Warner est un individu loyal, voilà tout.■

LA GENESE DU FILM

Il fut question de *Tron* pour la première fois en 1977. Deux hommes, le réalisateur Steve Lisberger et le producteur Donald Kushner tentèrent d'intéresser plusieurs studios au projet, et eurent même l'idée de le monter en tant que producteurs indépendants, pour un budget de 6 millions de dollars.



1. Sark (David Warner), lançant le disque, mortel instrument du jeu. 2. Yori (Cindy Morgan), dans la salle de contrôle du MPC. 3. Flynn (Jeff Bridges), malmené par les gardes du monde électronique.

Bluth, au beau milieu de *Rox et Rouky* pour que de jeunes artistes — qui étaient entrés chez Disney dans l'espoir de travailler sur Mickey et consorts — parviennent à faire chanter le Studio et à en obtenir le droit de réaliser *Mickey's Christmas Carol* (« Le chant de Noël de Mickey ») qui met en scène Mickey, Picsou, Donald, Pluto et les autres, pour la première fois depuis 25 ans en ce qui concerne Mickey ! Ce film, un court métrage, sortira à Noël.
Dans le domaine des films avec de vrais acteurs, le désastre est encore plus grand. En dehors d'un *Herbie* ou deux, la plupart des longs métrages comportant des acteurs et réalisés par le Studio ont perdu de l'argent : *Le trou noir, The Devil and Max Devlin, Night Crossing, Condorman, The Watcher in the Woods.* etc. Où est la magie des bons vieux *Vingt mille lieues sous les mers* et autres *Mary Poppins* ?

Bien que l'essentiel de ses revenus ne lui viennent pas des films — l'année dernière, ils ne représentaient que 17 % du chiffre d'affaire de la firme et 13 % de ses bénéfices — les Studios Disney se consacrant maintenant pour l'essentiel à la création et à la gestion de parcs d'attraction et à la diffusion d'articles de merchandising, Ron Miller sait parfaitement que le prestige et l'image de marque de l'entreprise dépendent de la réussite de ses films.
C'est la raison pour laquelle le jeune Wilhite fut promu au rang de vice-président responsable des films. C'était la première fois que Disney, qui s'appuyait traditionnellement sur des producteurs « maison » laissait entrer des producteurs venus du dehors. Autre fait inédit dans l'histoire de la compagnie, celle-ci distribue des participations bénéficiaires...
Les temps ont bien changé. C'est que Disney espère maintenant susciter de nouveaux projets plus ambitieux, plus adultes, qui lui échappaient encore par le passé, comme *The Black Stallion*, par exemple.
Tron est le premier de ces projets.

LA REALISATION DE TRON

La caractéristique la plus remarquable de *Tron* réside sans doute dans un usage extensif de techniques révolutionnaires, et surtout de l'animation contrôlée par ordinateur.
L'utilisation d'images animées par un ordinateur n'est pas vraiment inédite dans un film de science-fiction : les plans de Death Star montrés à Luke Skywalker et à ses amis par le Général Dodonna avaient été réalisés par ce moyen.
Plus récemment, *Looker* et la séquence dite du « projet Genesis » de *Star Trek 2 : La Colère de Khan,* ont été produits par ordinateur.
Seulement, dans *Tron,* c'est 15 minutes complètes d'animation par ordinateur que comporte le film ; davantage, donc, que dans tout autre long métrage de fiction à ce jour. Sur les 96 minutes que dure le film, 53 sont censées se dérouler à l'intérieur de l'ordinateur, dans le monde électronique. Pour réaliser ces images, il fallut 286 dessins sur les 350 réalisés en tout par ordinateur. C'est en cela que *Tron* est une expérience unique en son genre.
Disney ne disposant ni du matériel, ni de l'expérience nécessaires pour ce genre d'animation, Kushner fit appel à quatre firmes spécialisées :
— La Triple I, présidée par Richard Taylor et basée à Los Angeles, et dont la contribution au film est essentiellement visible dans la seconde moitié du film. Les techniques mises en œuvres par la Triple 1 font intervenir la combinaison de myriades de polygones. C'est ainsi que fut en particulier réalisé le vaisseau solaire de Sark, conçu par Syd Mead et Moebius, et pour lequel furent utilisés plus de 200 de ces polygones.
— La MAGI (Mathematical Applications Group Inc.), firme new-yorkaise à laquelle on doit la séquence fantastique des « motos de lumière », elles aussi conçues par Mead, et les tanks. La MAGI élabore ses « produits » à partir de 25 formes élémentaires en trois dimensions (sphères, cônes, polyèdres, etc.) combinés pour atteindre le résultat désiré.
— Digital Effects, elle aussi new-yorkaise, à laquelle on doit une autre des créations de Mead, le « Byte », élément d'accompagnement du jeu électronique, en forme de bible, qui suit Flynn, au cours de ses pérégrinations.
— Abel Associates, autre firme installée à Los Angeles, qui produisit quant à elle la séquence stupéfiante au cours de laquelle on voit Flynn passer de notre monde dans l'univers électronique.
C'est le producteur associé Harrison Ellenshaw qui fut responsable de la coordination des différents effets spéciaux produits par ces firmes. Son plus grand souci consista à associer l'animation classique, sur cellulos, utilisée pour la plupart des séquences, avec l'animation par ordinateur.
En raison du fréquent usage fait du back-lighting, il fallut reprendre à la main, pour les repeindre, plus de 75 000 images. Cette tâche devait à elle seule requérir 500 ouvriers et ouvrières à Taïwan.
Le back-lighting, technique décrite en détail par Ellenshaw, consiste à filmer les acteurs revêtus de costumes en noir et blanc, sur un fond rudimentaire — les éléments du fond étant rajoutés par la suite — en noir et blanc également, et ce à l'aide d'une caméra 70 m/m noir et blanc. Les couleurs et les lumières furent ajoutées à un stade ultérieur, le tout ayant duré une année complète !
La plupart des costumes furent dessinés par Moebius/Jean Giraud, qui travailla également sur le storyboard. Entre autres contributions au film, Syd Mead conçut le logo et le style des caractères de *Tron*.
Les extérieurs ont été tournés à Los Angeles et, pour la première fois de l'histoire, au Laboratoire de Recherche Lawrence Livermore du Gouvernement des Etats Unis, à Oakland, en Californie.
Afin de reconstituer la genèse de *Tron,* et pour nous permettre d'analyser plus en détails les effets spéciaux particulièrement compliqués nécessités par sa réalisation, nous avons rencontré trois des principaux artisans du film.
Donald Kushner, qui a produit des revues et les dessins animés *Animalympics,* produisait là son premier film de long métrage avec des acteurs.
Né le 2 mars 1945 à Providence, dans l'état de Rhode Island, Kushner devait faire ses études au lycée de Providence, et sortir en 1971 de l'Université de Syracuse pour obtenir en 1973 un diplôme de droit à Boston. Il étudia ensuite l'art à Florence, en Italie, pendant un an.
En rentrant à Boston, Kushner exerça le droit, ce qui lui permit de rencontrer bon nombre de clients du show-business. Ce qui lui donna l'occasion de produire des pièces de théâtre à Boston, dont *P.S. Your Cat Is Dead* et la première adaptation à la scène de *Player Piano* de Kurt Vonnegut.



Une illustration du story-board.

En 1977, Kushner s'associe au réalisateur Steve Lisberger. Celui-ci est né le 24 avril 1951, à New York, et a fait ses études dans les Montagnes Poconos, en Pennsylvanie. En 1974, il obtient son diplôme de l'Ecole du Musée des Beaux Arts de Boston, puis il s'associe avec cinq autres personnes pour travailler sur des films publicitaires animés, des génériques de films et autres fragments de long métrages — ceci pendant quatre ans.
Son premier court métrage d'animation, *Cosmic Cartoon,* avait valu à Lisberger un Student Academy Award en 1973, et on devait voir son travail à la télévision dans de nombreuses séries comme *Nova, An Evening at the Pops,* et bien d'autres.
En 1978, Kushner et Liberger s'installèrent à Venice, en Californie, dans les

Suite page 60



FILMS SORTIS A L'ETRANGER

Etats-Unis

Amityville II : The Possession
Réal. : Damiano Damiani. « Dino De Laurentiis ». *Scén. :* Tommy Lee Wallace, d'après un roman de Hans Holzer. *Avec :* Burt Young, Rutanya Alda, James Olson, Jack Magner.
● Succès — et coutume — obligent : l'une des plus importantes réussites financières de l'année 1979 se devait d'imaginer une suite. Mais, à l'instar de *Vendredi 13 n° 2* et *3*, peut-on vraiment évoquer les termes d'« imagination » et de « suite » ?
Dans le cas d'*Amityville II*, publicité et bandes-annonces assurant la promotion du film aux Etats-Unis rivalisent d'ambiguïté. Alors, prologue, suite ou nouvelle version ? Toutes les suppositions sont permises lorsqu'on sait que la famille Montelli, venant d'emménager, est témoin d'événements surnaturels où s'imbriquent possession, meurtres, suspense et exorcisme.

First Blood
Réal. : Ted Kotcheff. « Buzz Feitshans ». *Scén. :* Michael Kozoll, William Sackhein, Sylvester Stallone. *Avec :* Sylvester Stallone, Richard Crenna, Brian Dennehy.
● De retour à la vie civile, un ancien « béret vert », que la guerre du Viet-Nam avait transformé en « machine à tuer », retrouve cet état conditionné à la suite d'une désagréable altercation avec la police. Il s'échappe et livre une féroce guérilla aux forces de l'ordre qui le traquent au sein d'une nature sauvage. Après avoir incarné le héros de la trilogie *Rocky*, Sylvester Stallone crée un personnage qui ouvrira peut-être aux vues du fabuleux succès de *First Blood* outre-atlantique, une ère nouvelle pour les films de « psychokiller ».

Psycho From Texas
Réal. : Jim Feazell. « Super-Pix Prods ». *Scén. :* J. Feazell. *Avec :* John King III, Herschell Mays, Tommy Lamey.
● Réalisé en 1974 en Louisianne, ce petit film serait resté éternellement inédit si la mode des « psychokillers » ne l'avait tiré de l'oubli.
Deux déments kidnappent un vieil homme. Celui-ci parvient à échapper à ses tortionnaires mais une infernale poursuite s'engage alors à travers les méandres d'un bayou.

Satan Mistress
Réal. : James Polakof. « Diversified Film Ventures ». *Scén. :* J. Polakof, Berverley Johnson. *Avec :* Britt Ekland, Lana Wood, Kabir Bedi, John Carradine.
● L'idée de départ repose sur le fait que les esprits de certaines personnes défuntes, n'ayant pu trouver le repos éternel, sont destinés à errer dans les limbes jusqu'à l'arrivée du jugement dernier. Ils sont attirés par des êtres humains esseulés dont ils s'efforcent d'emprisonner l'âme pour la livrer au diable. De tels événements paranormaux transforment en cauchemar la vie d'une américaine.
Ce film d'épouvante parsemé de scènes érotiques permet de retrouver la très belle Britt Ekland, plongée en plein mysticisme, et l'infatigable John Carradine en prête exorciseur.



Time Walker
Réal. : Tom Kennedy. « Byzantine Prods ». *Scén. :* Tom Friedman, Karen Levitt. *Avec :* Ben Murphy. Nina Axelrod, Kevin Brophy.
● A la suite d'un violent tremblement de terre, l'un des murs de la tombe de Tout Ankh Amon s'écroule, mettant à jour le cercueil de Ankh-Venharis. Transporté à l'Institut des Sciences de Californie, le cercueil, toujours scellé, est passé aux rayons X. Ceux-ci, outre l'existence de microscopiques champignons verts, révèlent la présence de cinq diamants ainsi qu'une étrange plaque de métal. L'un des étudiants, dans un but purement lucratif, profane le cercueil et y dérobe les cristaux afin de les revendre. Pour cacher son larcin, il utilise maladroitement les rayons X qui auront pour effet de réveiller la momie. La terreur ne tarde pas à s'installer sur le campus où se succèdent des morts de plus en plus violentes... Le corps des victimes est maculé de cette étrange substance verdâtre (recouvrant la momie) que les experts sont incapables d'identifier à une espèce connue sur Terre...

Espagne

El rey de las amazonas
Réal. : Sébastian Almeida. *Avec :* Victoria Vera, Frank Brana.
● Sebastian Almeida, assistant de Paul Naschy pour *El retorno del hombre lobo*, signe ici un film d'aventures fantastiques se déroulant dans la jungle

FILMS TERMINES

Etats-Unis

The Alchemist
Réal. : Charles Band. « Ideal Films ». *Scén. :* Alan Adler. *Avec :* Robert Ginty, Lucinda Dooling, John Sanderford.
● La voiture de deux jeunes gens tombe en panne en pleine forêt, non loin d'un endroit maudit d'où émergent d'immondes créatures de l'enfer. Commence alors une longue nuit de terreur...

Madhouse
Réal. : Ovidio G. Assonitis. *Scén. :* O.-G. Assonitis, Stephen Blakley, Peter Sheperd, Robert Gandus. *Avec :* Trish Everly, Michael Macrae, Dennis Robertson.
● Producteur du tout récent *Piranha 2*, Ovidio G. Assonitis est passé derrière la caméra pour réaliser un film d'angoisse offrant la vedette à une maison maléfique.

Time Rider
Réal. : William Dear. *Scén. :* W. Dear, Michael Nesmith. *Avec :* Fred Ward, Belinda Bauer, Peter Coyote.
● Lyle Swann participe à une course de motos dont l'itinéraire traverse une partie de l'aride désert mexicain. Perdant le sens de l'orientation, il s'égare et pénètre, sans s'en douter, dans une zone dangereuse où, au même moment, une mission scientifique, travaillant dans le plus grand secret, procède à des expériences de retour dans le temps. Lyle Swann se retrouve, insconscient de ce qui lui est arrivé, en 1877 où l'attendent maintes aventures.

Canada

Stone Cold Dead
Réal. : George Mendeluck. « Kozak Prods ». *Scén. :* G. Mendeluck, d'après le roman de Hugh Garner, « The Sin Sniper ». *Avec :* Richard Crenna, Paul Williams, Linda Sorenson.

• Thriller de la veine de *Pulsions* réalisé dans la même ville (New-York) et à la même époque (début 80) que le film de Brian De Palma. On y retrouve d'ailleurs Paul Williams, le « Swann » de *Phantom Of The Paradise*... Terminé depuis deux ans déjà, *Stone Cold Dead*, resté mystérieusement inédit, devrait prochainement sortir sur les écrans.

Australie

Abra Cadabra
Réal. et scén. : Alexander Stitt. « Adam Packer Film Prods ». Avec les voix de John Farnham, Jackie Weaver, Hayes Gordon.
• Premier dessin animé en relief utilisant un nouveau procédé 3-D qui, non seulement, améliore la vision mais — et c'est une innovation — épargne aux spectateurs le port des lunettes.

France

Le prix du danger
Réal. : Yves Boisset. « Swanie Prod/TF1 ». *Scén. :* Yves Boisset, Jean Curtelin. *Avec :* Gérard Lanvin, Michel Piccoli, Marie-France Pisier, Bruno Cremer, Andréa Férréol.
• Adapté de la nouvelle signée Robert Sheckley, « The Prize of Peril », le nouveau film d'Yves Boisset devrait être un haletant thriller fantastique : Gérard Lanvin y tient le rôle vedette (laissé vacant par la mort de Patrick Dewaere), celui d'un chômeur lassé de chercher du travail ou de rêver à des lendemains meilleurs. Un jour, cependant, la chance semble lui sourire. On lui offre de participer à un jeu télévisé en direct. La règle consiste à échapper, cinq heures durant, à de prétendus assassins lâchés à sa poursuite dans la ville. S'il parvient à rentrer aux studios sain et sauf, il gagnera $ 1 000 000...

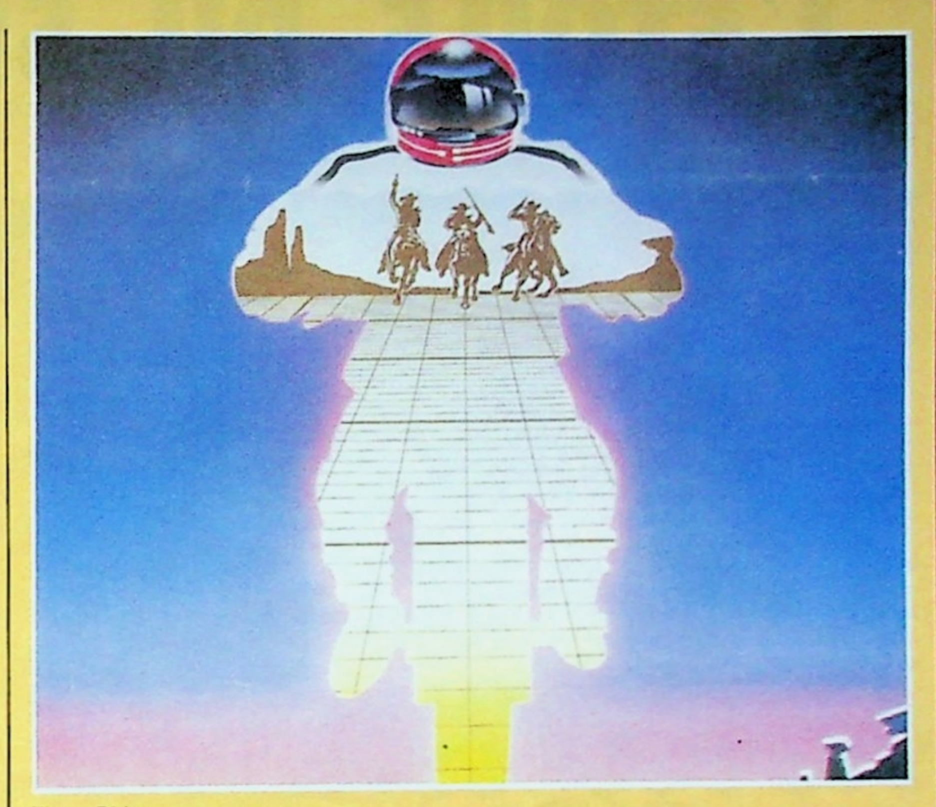
FILMS EN TOURNAGE

Espagne/Etats-Unis

Hundra
Réal. : Matt Cimber. « Continental Movie ». *Avec :* Laurence Landon.
• Co-production hispano-américaine dans la lignée de *Conan* dont le tournage a eu lieu dans la région de Ségovie. Les effets spéciaux, quant à eux, seront réalisés à Londres.

France

La lune dans le caniveau
Réal. : Jean-Jacques Beneix. « Gaumont ». *Scén. :* J.-J. Beneix, O. Mergault, d'après le roman de David Goodis. *Avec :* Gérard Depardieu, Nastassia Kinski
• Considérablement aidé par le succès légitime de *Diva*, le tournage du nouveau film de Jean-Jacques Beneix, qui s'achève actuellement, s'est déroulé à Cinecitta dans des conditions exceptionnelles : un très gros budget, deux prestigieux comédiens, utilisation de la « luma » (caméra autorisant les prouesses techniques) et un plateau de 2 000 m² sur lequel Hilton Mac Connico (le décorateur de *Diva*) a reconstitué les bas-fonds d'une ville portuaire imaginaire baignée de l'atmosphère des romans noirs de David Goodis : Gérard Depardieu incarne un docker dont la sœur s'est suicidée après avoir été violée. Son sang a coulé jusque dans le caniveau, formant une flaque où se reflète la lune. Afin d'effacer cette image qui obsède son esprit, le docker part à la recherche du violeur. Il rencontre Nastassia Kinski, belle et glaciale jeune femme dont il va tomber amoureux...



Time Rider.

FILMS EN PRODUCTION

Italie

2 019, i nuovi barbari (The New Barbarians)
Réal. : Enzo G. Castellari. « Deaf International ».
• Planning chargé pour Enzo G. Castellari, réalisateur aussi prolifique que Lucio Fulci. A peine vient-il d'achever *1 990, The Bronx Warriors* qu'il enchaîne pour les six mois à venir avec trois nouveaux films : *Tuareg* (aventures au Sahara), *White Death* (la suite de *La mort au large*) et *The New Barbarians* dont le tournage doit débuter incessament.
Très impressionnés par *Mad Max 2*, les cinéastes italiens, après avoir usé jusqu'à la corde le filon *Conan* s'orientent maintenant vers un type de films identiques à ceux de George Miller : le destin de la Terre après la pénurie d'énergie ou, comme c'est le cas pour *The New Barbarians*, la catastrophe nucléaire. C'est le règne de l'anarchie. Une montée de violence indescriptible s'empare des Etats-Unis où apparaissent peu à peu de nouveaux barbares. Conquérants d'un monde en proie à la terreur, ils sillonnent le pays se repaissant de vol, de vandalisme et de meurtre.

2099 : dopo la caputa di New York (Après la chute de New York)
Réal. : Sergio Martino. « Nuova Dania/Medusa/Films Leitienne/Impex »
• Super-production futuriste italienne (avec quelques capitaux français) dont le tournage débutera dès l'année prochaine aux Etats-Unis. Une somme d'argent considérable a d'ores et déjà été attribuée aux effets spéciaux. Ceux-ci ont été confiés à Emilio Ruiz (*Conan le barbare*). L'histoire débute après « la chute de New York ». Une nouvelle race d'êtres humains est sortie victorieuse de la troisième guerre thermo-nucléaire contre la Confédération Interaméricaine grâce à de gigantesques domes anti-missiles protégeant les villes dont ils se sont emparées. Le monde, devenu un désert radioactif, court à sa fin en raison d'un arrêt brutal de la natalité. Ces conquérants, qui occupent maintenant les ruines de New York, lancent un ultimatum à la Confédération Interaméricaine ayant trouvé refuge en Alaska. Pour ne pas capituler, le Président de la Confédération s'en remet entièrement à un mercenaire dont la mission consiste à s'infiltrer dans New York afin d'obtenir le secret des domes anti-missiles qui sauvera l'humanité.

Gilles Polinien

L'ÉTOILE DU SILENCE



Aujourd'hui, ***L'Empire contre-attaque, Flash Gordon, Buck Rogers*** *et* ***Star Trek*** *nous font redécouvrir les charmes du* space opéra, *qui connut ses heures de gloire voici vingt ans, aux Etats-Unis (****Les survivants de l'infini****, 1954 ;* ***Planète interdite****, 1956), au Japon (****Prisonnières des Martiens****, 1957, et toute la production Toho qui suivit), et même en Europe (les films italiens d'Antonio Margheriti, qui n'ont jamais été, cependant, distribués en France).*

Ce genre à nouveau populaire eut, toutefois, des précurseurs dans les pays de l'Est, principalement en Union Soviétique. L'un de ces films, peu connu des cinéphiles français, bien que très intéressant, de par son origine (un roman du célèbre auteur de science-fiction polonais, Stanislas Lem : Astronauci, *publié jadis dans l'excellente collection du Rayon Fantastique sous le titre* Feu Vénus*) et de par son esthétisme surprenant pour l'époque, fut* ***Der Schweigende Stern*** *(littéralement :* ***L'Etoile du silence****), que Kurt Maetzig réalisa en 1959.*

Mystérieusement inédite dans notre pays, cette co-production, tournée alternativement en R.D.A. et en Pologne, connut une large diffusion en Europe de l'Est, fut sélectionnée au Festival de S.-F. de Trieste (en 1964) et bénéficia même d'une distribution aux U.S.A., sous le titre de : **First Spaceship on Venus.**

« A la suite de la découverte, en Sibérie, d'une bobine magnétique contenue dans un fragment de roche en provenance de Vénus, et à la lecture de l'enregistrement semblant être un rapport mettant en évidence une attaque envisagée contre notre planète, les savants de la Terre décident d'envoyer une fusée sur cet astre éloigné, plutôt que sur Mars, projet initialement prévu.

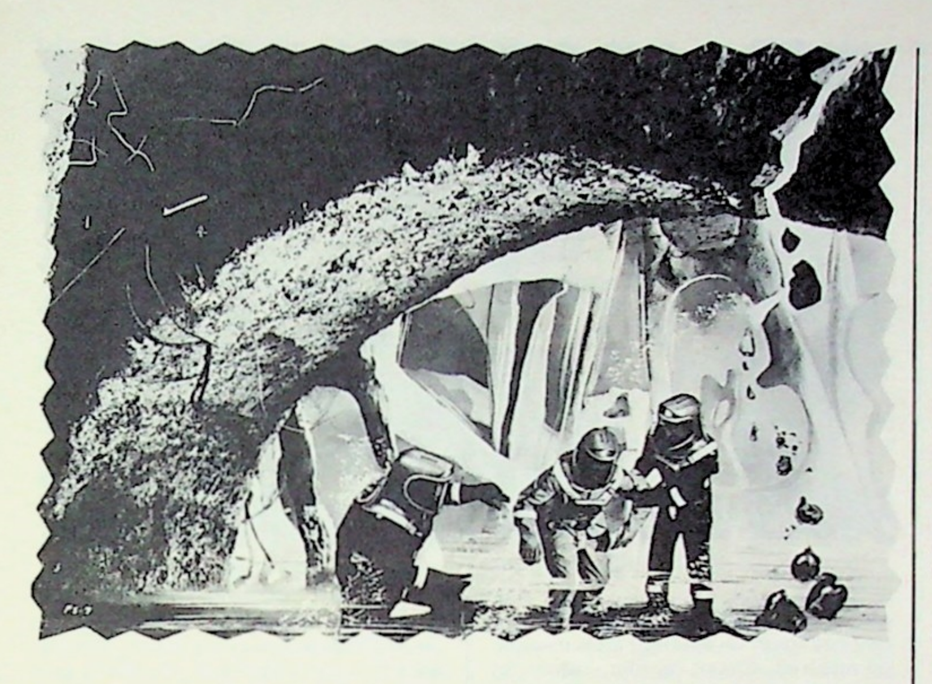
« Le navire interplanétaire est enfin prêt pour son voyage et l'équipage se compose de : l'astronaute soviétique Arseniv, chef de l'expédition ; Soltyk, ingénieur polonais spécialisé dans la cybernétique ; Hawling, physicien américain ; le pilote allemand Brinckmann ; Sikarna, mathématicien hindou ; Chen Yi, philosophe chinois ; Talun, ingénieur électronicien africain ; et la charmante doctoresse japonaise, Sumiko.

« C'est bientôt le départ de la fusée, et de la longue route semée d'embûches en direction de Vénus. A son approche, on décide d'effectuer une reconnaissance : le pilote Brinckmann descend le premier, dans un véhicule adapté, mais perd la liaison avec l'astronef, et se retrouve soudain face à des êtres bizarres qui peuplent la planète. Cependant, la fusée arrive à son tour, et Brinckmann rejoint ses compagnons. L'équipe entreprend les recherches scientifiques, but de l'expédition, à l'aide de voitures spaciales tous terrains, et cela à travers un décor totalement insolite...

« Tout à coup, Vénus commence à leur opposer d'énormes forces destructrices, et c'est la fuite vers la Terre, après le sacrifice de trois des membres de l'expédition... »

Si le film souffre de quelques longueurs, au début, il devient vraiment passionnant avec le voyage interstellaire ; puis c'est l'époustouflant atterrissage sur Vénus, dans un délire de couleurs, somptueux tableau évoquant irrésistiblement les meilleures couvertures des magazines américains de S.-F. des années 50. Vient ensuite l'inquiétante et dangereuse incursion dans un hostile monde de feu, nous offrant un dépaysement total : rarement les étonnants décors d'une planète étrangère avaient été rendus aussi crédibles à l'écran. L'exploration de Vénus nous remet en mémoire celle de la planète Métaluna, dans le grandiose **This Island Earth (Les survivants de l'infini)**, de Kurt Neuman.

Outre leurs qualités plastiques respectives, ces deux œuvres présentent d'autres similitudes ; ainsi, dans chaque cas, il s'agit de la découverte d'un monde étranger en détresse. A l'aspect profondément tragique du premier film s'ajoute, ici, la notion d'angoisse, voire de terreur devant l'Inconnu. Vénus est non seulement une planète ravagée (par une bombe atomique ou son équivalent), mais c'est également un univers dont les formes de vie subsistantes ne sont jamais vraiment identifiées. Le scénario ne ménage guère le suspense, qui va crescendo jusqu'à l'abandon final de cet astre inhospitalier. Depuis le fabuleux décor onirique de Métaluna, en effet, on n'avait jamais vu, dans le domaine du space opera, de maquettes aussi convainquantes. La qualité des effets spéciaux était tout à fait exceptionnelle, pour une production est-allemande de la fin des années 50. Aujourd'hui encore où, pourtant, depuis **La Guerre des étoiles** et l'invention d'une nouvelle technologie américaine d'effets spéciaux à base d'ordinateurs, nous commençons à nous habituer à cette surabondane de trucages irréprochables, **L'Etoile du silence** conserve, intacte, une grande partie de son charme. En effet, les multiples péripéties survenant aux cosmonautes demeurent suffisamment attrayantes pour que jamais l'attention ne faiblisse. L'escalade de la « cité morte » envahie par des monstres minéraux (ou végétaux), la fuite éperdue devant une étonnante masse de boue opaque et quasi vivante qui absorbe tout (ingénieuse démonstration de virtuosité technique), l'impitoyable sort réservé aux victimes de l'infernale « jungle » vénusienne sont autant de moments forts qui alternent heureusement avec les passages d'humour (les Terriens se déplaçant dans le minuscule



astronefs, sont précédés d'un amusant robot, lointain cousin de Robby). Une interprétation de classe, dominée par la ravissante Yoko Tani, une mise en scène habile, et l'ampleur des décors firent de **L'étoile du silence** une œuvre unique[1] issue des pays de l'Est.

Désireux d'obtenir davantage de précisions sur la mise en chantier de cette production originale mais pourtant méconnue, nous avons interrogé son réalisateur, Kurt Maetzig, cinéaste particulièrement chaleureux et attachant, dont ce fut la seule - mais remarquée (ce film est aujourd'hui considéré comme un *classique* en Allemagne de l'Est et en Pologne) - incursion dans le genre qui nous intéresse.

Quelle est l'origine du film ?

J'avais lu le roman de Stanislas Lem, et celui-ci m'avait passionné. Il s'agit d'une utopie non seulement dans le domaine du développement de la technique, mais aussi dans celui de la collaboration humaine, c'est-à-dire social. Cette combinaison des deux éléments me séduisait beaucoup...

Comment avez-vous abordé la science-fiction pour ce film...

En ce qui concerne l'utopie technique, j'ai, à l'époque, lu tout ce que je pouvais trouver sur le futur cosmonautique. J'ai eu les livres de Werner Von Braun, et il avait déjà son projet, aux U.S.A., de conquérir la Lune. J'ai essayé de m'imaginer comment pourrait se produire un tel voyage, et c'est très amusant, car beaucoup de détails que l'on voit dans le film se sont réalisés entre-temps. L'utopie de la technique n'est pas très éloignée de ce qui s'est réellement passé. Quand il y a eu le premier vol de cosmonautes soviétiques et américains, Apollo, je me suis souvenu du film. Au moment du tournage, il y avait aussi une polémique : on pouvait lire dans la presse américaine que la Lune serait vendue en parcelles que des gens pourraient acheter ! Nous avons ri, mais dans le film nous faisons dire à nos personnages que, lorsque l'humanité conquierera une autre planète, ce ne sera pas au bénéfice de quelqu'un, de quelques personnes priviliégiées ou d'un pays, mais que ces choses, qui dépassent les limites des nations, sont vraiment les problèmes de l'humanité en général.

Les romans de Stanislas Lem étaient-ils largement diffusés en R.D.A. ?

Oui, ses romans sont très appréciés en République Démocratique Allemande. A cette époque, il n'était pas encore au comble du succès, mais dans la première phase de sa production. Ses ouvrages sont, en général, extrêmement sophistiqués, plein d'humour, et porteurs d'une « philosophie » très raffinée. Il est naturellement très rare de trouver un bon auteur pour un film de ce genre, et c'est pourquoi j'avais décidé d'adapter un de ses romans.

Quels ont été vos premiers films ?

La guerre terminée, j'ai commencé d'abord par des documentaires ; j'ai mis sur pieds nos actualités filmées, puis j'ai trouvé un thème pour un film de long métrage, basé sur des faits très tragiques qui m'ont extrêmement touchés : cela traitait de la persécution des Juifs sous le règne d'Hitler. Ce film, *Mariage dans l'ombre* (1947) a été vu pour ainsi dire par toute notre population, et a fait le tour du monde. Lors de ses premières présentations dans notre territoire, très petit, très limité, dont la plupart des cinémas étaient encore en ruine, il a été vu par plus de 10 millions de spectateurs !
Cela a été un succès presque incroyable... Puis j'ai fait de nombreux longs métrages (23 ou 24), beaucoup d'entre eux étant dédiés à la rectification de l'image de l'histoire, pervertie par la propagande fascite. Il y avait une jeunesse qui voyait l'histoire d'un point de vue tout à fait faux, et le cinéma avait chez nous, après la guerre, un grand devoir à accomplir : contribuer à une rééducation en profondeur. Mais je ne me suis pas borné à ce genre de films, j'ai également fait des tragi-comédies, puis *Der Schweigende Stern* et beaucoup d'œuvres sur l'évolution de la société contemporaine.

Avez-vous eu des problèmes pour l'adaptation du roman ?

Elle a été extrêmement difficile. J'ai fait de nombreux essais d'adaptations personnelles, sans pouvoir obtenir un résultat correspondant à la qualité du livre. Alors, je me suis adressé à plusieurs de nos écrivains les plus doués, ayant une expérience dans ce genre, et nous sommes arrivés au scénario final avec la collaboration de Stanislas Lem.
Le roman est très riche en situations en motivations et aussi très complexe du point de vue de l'utopie technique. Traduire tout cela dans un film était impossible, cela aurait pris trop de temps. Il nous a fallu faire des choix, abandonner certaines choses... ce qui nous créait des difficultés, et puis le problèmes n'a pas tout à fait été résolu. Le film voulait également être quelque chose comme une prognose du développement, de la collaboration entre les peuples. C'était très osé, car à l'époque la guerre froide était à son apogée, or nous présentions dans un film le premier voyage vers une autre planète accompli ensemble avec des participants de plusieurs pays. L'humanité entière était représentée !
La philosophie de l'œuvre était qu'il y a des tâches si grandes à accomplir pour l'humanité qu'elles dépassent les possibilités d'un pays, et qu'une collaboration s'avère nécessaire. C'est également une philosophie à laquelle je tiens encore actuellement et, de ce point de vue, je crois que le film est toujours intéressant.

1. En 1962, le Soviétique Pavel Klushantev portait à l'écran *Planeta Burg (La Planète des tempêtes)*, qui s'inspirait très largement du film de Kurt Maetzig, proposant également une exploration de Vénus. Cette production tombait cependant dans les travers que *La Planète du silence* avait, fort heureusement, su éviter : patriotisme sectaire, indigence des effets spéciaux, laideur des décors, absence de rythme, etc.

L'ÉTOILE DU SILENCE

Comment s'est établi pour *L'Etoile*... le choix de l'actrice Yoko Tani ?

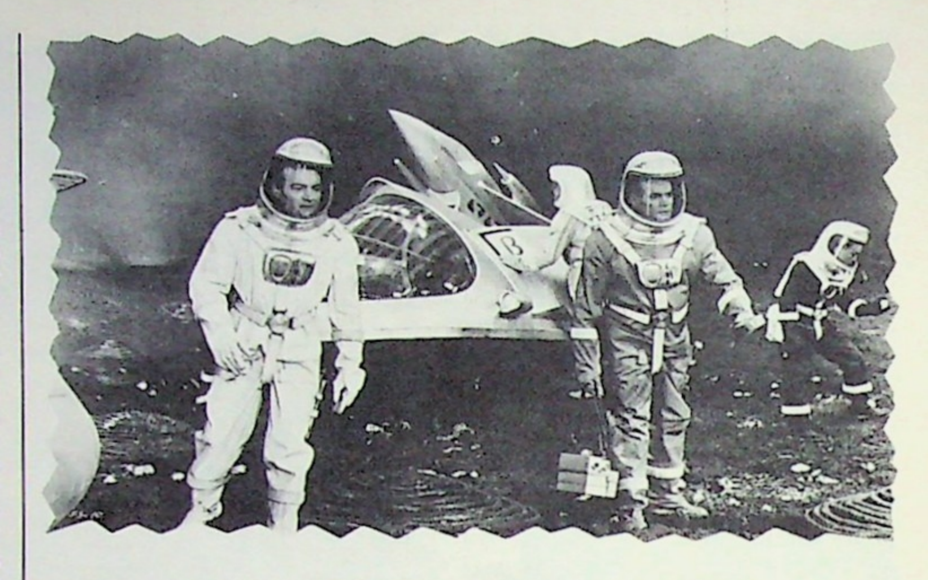
Je m'étais adressé à des agents français, car je désirais une bonne actrice japonaise. On m'en proposé plusieurs, et je l'ai trouvée. A propos des acteurs, je vous ai dit qu'il y avait des problèmes que je ne pouvais résoudre dans le scénario : je trouve que, malgré tous nos efforts, les personnages ne sont pas encore assez individualisés dans leur psychologie, pas assez élaborés. Ce sont des représentants de leur pays, de leur comportement, et d'une idée qu'ils transportent eu eux : pour le Noir du Kenya, c'est le racisme ; Yoko Tani est marquée par Hiroshima ; l'Américain a un rapport avec la première bombe atomique, etc. Ils sont plutôt représentants de ces faits spéciaux, et pas assez personnalisés, et la raison n'en est pas que des écrivains vraiment doués ne pouvaient pas accomplir ce travail, mais plutôt qu'un tel film ne donne pas assez de place pour ces développements, il y a trop de choses à faire, à voir, trop d'action pour aller dans la profondeur des caractères. J'aurais voulu un film de S.-F. où ces personnnages soient plus intéressants, plus différenciés. C'est pour cette raison que l'on a constamment réécrit le scénario, il était très difficile de comprimer dans un film tous les besoins de la technique, toute l'action du roman, où beaucoup de choses arrivent, et le profil personnel et humain...

Quelle fut la durée du tournage ?

Plusieurs mois, une demi-année, je crois.

C'était exceptionnel ?

Ce fut extraordinairement long, non pas à cause du sujet, mais parce qu'il y avait des besoins techniques difficiles à obtenir en ce temps-là. Tout était encore très pauvre et on souffrait d'un manque de matériel. C'était un film difficile, et c'est pourquoi la co-production fut décidée. Les décors, qui demandaient une grande partie de nos plateaux et mobilisaient tous nos studios, étaient également faits en Pologne. Quand j'avais terminé ici, je partais filmer en Pologne et, pendant ce temps-là, de nouveaux décors étaient préparés. Je revenais après en R.D.A., et ainsi de suite. On changeait continuellement les décors : la production aurait été trop grande pour un seul pays !



Qui a conçu ces décors ?

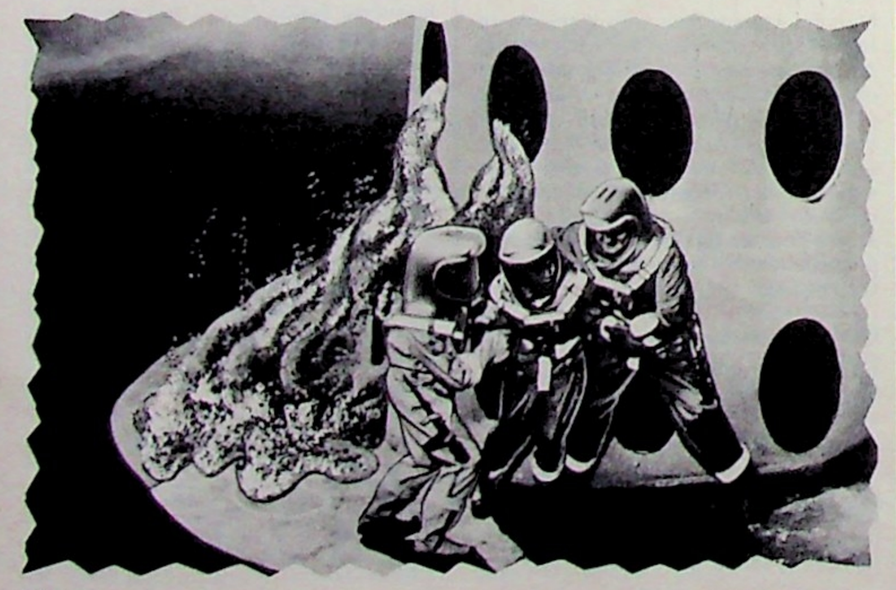
La conception a été faite par deux décorateurs, un Polonais (Anatol Rabzinowicz) et un Allemand (Alfred Hirschmeier). Tous deux étaient de qualité égale, mais le Polonais était davantage orienté vers la fantaisie : la vie sur Vénus et tous ces décors fantastiques ont été conçus par lui, tandis que les aspects techniques sont davantage l'œuvre de notre compatriote.

Les maquettes de Vénus étaient-elles conçues à une grande échelle ?

Oui, Nous avions à la Defa un studio très grand, et nous avons employé plusieurs « effets » pour l'agrandir davantage. Par exemple, dans ce décor, qui était déjà immense, figuraient des cosmonautes : j'y faisais évoluer des nains, des liliputiens, que j'avais revêtus d'uniformes, ce qui donnait un effet de perspective encore plus vaste !

Les acteurs se déplaçaient donc dans des décors souvent grandeur nature ?

Oui, plutôt que d'utiliser uniquement des maquettes réduites, j'avais choisi de donner, en construisant ces décors géants, une perspective de très grande dimension.



Comment sont réalisées les scènes où l'on voit les Terriens se déplacer sur Vénus dans de petites embarcations ?

Ce sont des modèles téléguidés. C'était une chose intéressante, électriquement, pour l'époque. Maintenant, on se sert des commandes téléguidées pour n'importe quel jouet d'enfant, mais avant c'était très complexe. Les effets sonores sont également à mentionner, je crois, parce que les instruments électroniques en étaient au stade des essais, on ne pouvait pas les appliquer comme aujourd'hui ; le film, de ce point de vue, apportait quelque chose de nouveau.

Vénus est une planète hostile, mais en même temps dévastée. Quand les Terriens débarquent, il reste des cités, dont on ne distingue pas les habitants. Pour-

tant, il y a des plantes et des sortes de « sauterelles » apparemment vivantes et meurtrières. A quoi correspondent-elles ?

On l'ignore. On se demande effectivement s'il s'agit d'une vie végétale ou minérale. C'est un effet de décors très intéressant, car l'on ne sait pas ce que c'est. L'idée, bien entendue, était celle d'une catastrophe quelconque - disons « atomique » - ayant atteint chaque vie, et ce sont seulement quelques restes qui sont encore là, qui travaillent un peu. Dans cela s'exprime naturellement l'autre idée du film : avertir les Terriens de ne pas transformer notre planète en un tel désert !

Il y a un trucage saisissant : la masse noire gélatineuse poursuivant les cosmonautes le long d'un gigantesque escalier en spirale, lors de l'exploration d'un des grands bâtiments extra-terrestres. Comment a-t-il réalisé ?

Cette scène est composée de multiples éléments. D'abord, nous avons vraiment conçu cette masse, et je dois avouer que nous avons acheté toute la production d'un an de cette colle, que l'on fait chez nous, avec ces couleurs. Cette masse composée, nous l'avons laissée couler lentement en bas (sur un vrai décor !) puis, grâce au principe de la marche-arrière, elle donne l'impression de remonter. Les décors, dans leur totalité, sont faits de maquettes de plusieurs dimensions. Chaque cadrage est conçu de façon différente, a une solution particulière. Il y a du travelling-matte, et beaucoup d'autres raisons pour lesquelles le tournage a duré si longtemps.

Vous avez bénéficié du concours de talentueux spécialistes d'effets spéciaux...

Je peux me vanter d'être un peu responsable de cela également. Nous avons élaboré ensemble tous les trucages, et j'ai eu un vif plaisir de les réaliser. Et c'est bizarre, bien qu'ayant particulièrement aimé ce travail, je n'ai jamais refait un film de ce genre...

Le film fut un grand succès lors de sa sortie ?

La seule chose que je puis vous dire est qu'il n'a pas disparu depuis, sur le plan de la diffusion ; il est actuellement en circulation en Allemagne de l'Est, et la jeunesse l'aime beaucoup aujourd'hui encore.

Le cinéma en Allemagne de l'Est appartient à l'Etat. Cela crée-t-il des difficultés ?

Non. L'Etat est un peu différent de celui de Louis XIV qui disait : « L'Etat c'est moi ! » Ici, nous disons : « L'Etat, c'est nous ! » Il n'y a pas de différences, je suis l'Etat, et non un fonctionnaire de l'Etat. L'idée du film - la collaboration - a toujours été soutenue. C'est l'idée de l'internationalisme, mais naturellement un internationalisme transformé. Il ne s'agit pas d'un internationalisme politique, disons d'une classe, comme celle de la classe ouvrière, mais d'un internationalisme de la science, de l'humanité elle-même, dans toute sa complexité, dans toute son ampleur pour les grandes choses qui sont devant elles. Aujourd'hui encore, je crois que cette prognose n'était pas fausse. Si on regarde maintenant les problèmes, non seulement de l'astronautique, mais disons des matières premières et de l'énergie, on voit déjà qu'ils ne peuvent plus être résolus par un seul pays, fut-il le plus puissant du monde.

Pourrait-on tourner de nos jours, en R.D.A., un film de ce genre dans les mêmes conditions ?

Non. On a fait depuis plusieurs films de S.-F. en R.D.A., mais pas avec cet effet exceptionnel de vouloir dire quelque chose de nouveau, d'exprimer une idée nouvelle. Du point de vue technique, c'est possible ; il serait également possible de trouver un scénario car Lem a écrit entre-temps des choses vraiment formidables ; mais, sur le plan financier, les conditions de production d'un tel film, avec ses besoins énormes, excèdent les possibilités de nos moyens techniques et personnels. On ne pourrait plus travailler aussi longtemps sur un tel film, car, à l'époque, la télévision n'était pas aussi répandue...

Même en R.D.A. la télévision fait concurrence au cinéma ?

Pas de la même façon qu'en Fance. Nous collaborons ensemble, on fait des co-productions. La source de financement est la même, ce sont plutôt deux branches avec des tâches différentes, mais, en réalité, elles sont concurrentes, pas dans le sens où l'une veut supprimer l'autre, mais dans la mesure où chacune essaie d'utiliser les meilleurs acteurs, metteurs en scène, moyens techniques, personnel, etc. Il y a donc une concurrence dans le domaine artistique. Et puis, il ne faut pas oublier que nous sommes à la frontière de deux systèmes mondiaux sociaux. Dans notre République, nous avons le choix entre 5 programmes télévisés, 2 proviennent de notre pays, et 3 de l'Ouest. C'est ainsi également une compétition au niveau de la conscience des spectateurs. Donc, une grande importance est attribuée à la production de la télévision parce qu'il s'agit d'une compétition de toujours. Déjà, auparavant, lorsque l'on produisait des films pour la TV on dépensait la moitié de ce que l'on utilisait pour le cinéma ; aujourd'hui, on dépense la même somme, pour le téléfilm ou le film de cinéma.

Que représente pour vous la science-fiction ?

J'éprouve pour elle un très grand intérêt. D'abord, l'art a toujours été un moyen de développer l'imagination des gens. En faisant soi-même de la peinture, ou des choses analogues, même très modeste, se débloque la fantaisie, et pour la résolution des problèmes de notre temps, je crois même qu'à presque chaque endroit où les gens travaillent, l'éducation, qui est seulement la base, ne suffit pas : il faut de la fantaisie. Elle est le tremplin avec lequel on peut se sortir de la situation actuelle et évoluer dans une meilleure direction. Je déteste les films qui sont faits pour terrifier. Je ne désire pas faire peur, mais avertir les gens des dangers, ce qui est particulièrement sensible dans *L'Etoile du silence*, et aussi, il faut montrer que la science pourrait créer une vie très belle pour le futur, à condition de ne pas être mal utilisée.

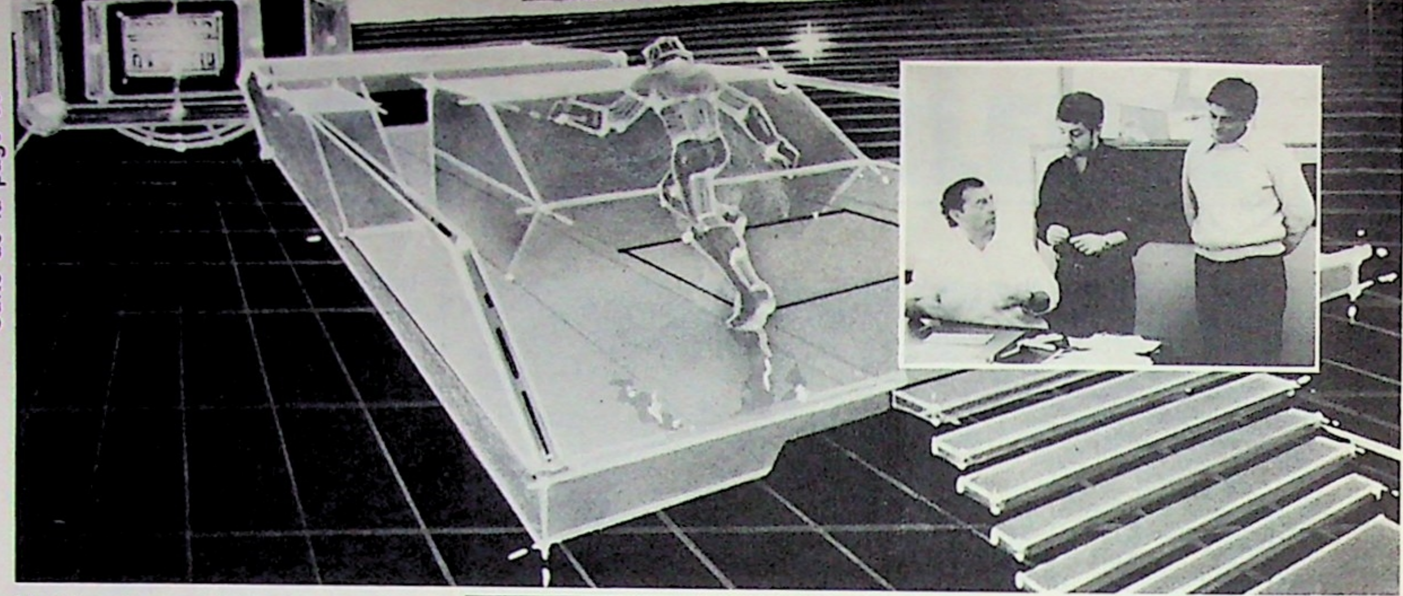
Vous pensez qu'un film de S.-F. peut transmettre un message, que les spectateurs y sont réceptifs ?

Sûrement, autrement cela ne m'intéresserait pas du tout. Jules Vernes a toujours transmis des messages avec ses utopies. Notre film, à Stanislas Lem et moi, en contient vraiment un ; j'en suis très content, car très souvent j'ai vu des films de S.-F., surtout américains (mon préféré est *Capricorn One)* et, en général, je trouve que, si du point de vue techniques leurs possibilités sont illimitées en ce qui concerne la fantaisie, en revanche pour les relations humaines cela reste l'Amérique d'aujourd'hui, avec les comportements actuels, etc., ce qui est une conception pour moi très limitée. On ne peut pas croire que le développement puisse exclure celui des relations humaines...

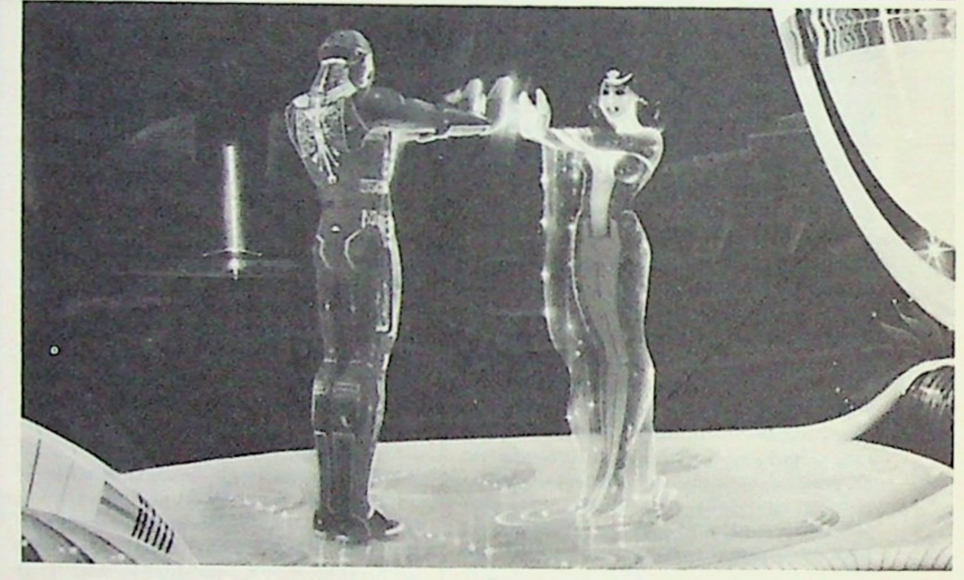
Propos recueillis par
Alain SCHLOCKOFF

Allemagne de l'Est/Pologne. 1959. **Prod. :** Defa/Iluzjon. **Réal. :** Kurt Maetzig. **Sc. :** Jan Fethke, W. Kohlhaase, G. Reisch, G. Rucher, A. Stenbock-Fermer, Kurt Maetzig, d'après le roman « Feu Venus » de Stanislas Lem. **Ph. :** Joachim Halser. **Dir. Art. :** Anatol Roabzinowicz, Alfred Hirschmeier. **Mont. :** Lena Neumann. **Mus. :** Andrzej Markowski (version américaine : Gordon Zhler). **Eff. Sp. :** Ernst et Vera Kunstmann, Jan Olejniczak, Helmut Grewald. **Inter. :** Yoko Tani (Sumiko Ogimura), Oldrich Lukes (Hawling), Ignacy Machowski (Soltyk), Michail Postnikow (Arseniew), Günther Simon (Brinkmann), Kurt Rackelman, Tang-Hua-Ta, Lucyna Winn Owa. **Dist. :** Defa (R.D.A.), Film Polski (Pologne), Crown International Pictures (U.S.A.). **Titre américain :** First Spaceship on Venus. **Durée :** 109'. Couleurs scope.

Suite de la page 53



Moebius et ses collaborateurs, préparant le monde de « Tron ».



faubourgs de Los Angeles. C'est là qu'ils ont conçu et réalisé pour la chaîne de télévision NBC un dessin animé de 90 minutes intitulé *Animalympics*.
Ce long métrage mettait en scène des animaux engagés dans les Jeux Olympiques. Sous la direction de Lisberger, quarante dessinateurs travaillèrent sur deux épisodes : l'un d'une demi-heure, qui fut diffusé au moment des Jeux Olympiques d'hiver, et l'autre, d'une heure, sur les Jeux Olympiques proprement dits. Le boycott américain devait malheureusement annuler la diffusion de la seconde partie du film.
C'est à peu près à cette époque là que Kushner et Lisberger entreprirent *Tron*...
Nous nous sommes entretenus avec Donald Kushner dans son bureau des Studios Disney. Cet homme brun, d'une trentaine d'années, avait l'air bien fatigué lorsque nous l'avons rencontré. Etait-ce parce que sa première fille, Alwyn, était née au cours du tournage des séquences principales de *Tron*, ou en raison de la réception plutôt tiède faite par les spectateurs du film ? ■

ENTRETIEN AVEC DONALD KUSHNER

PRODUCTEUR

A quel moment avez-vous commencé à vous intéresser à *Tron*, et quel fut votre rôle dans la mise au point du projet ?

Eh bien, à mon avis, tout remonte à la fin de 1977. Steve avait déjà commencé à travailler sur le scénario, pour lequel il avait fait deux ans de recherches. L'idée de base repose entièrement sur la notion que chacun de nous existe quelque part, à l'échelle électronique — idée extrêmement enthousiasmante, mais très difficile à exposer, aussi. Ma participation a essentiellement consisté à m'assurer que le récit disposait bien des éléments nécessaires.

Etait-il prévu dès le début que le monde électronique soit représenté à l'aide d'une animation par ordinateur ?

Oui. Pour tout vous dire, à un moment donné, il devait être fait au moyen d'un film dans lequel on aurait intégré des personnages de dessin animé, de sorte que le monde réel aurait été filmé dans la réalité quotidienne, et le monde électronique réalisé en dessin animé. Nous avons opté pour cette solution en pensant que les spectateurs établiraient une meilleure relation avec des acteurs réels qu'avec des personnages animés. Et puis le jeu des acteurs offre des perspectives beaucoup plus intéressantes, de sorte que, Steve se sentant prêt à faire le film avec des acteurs en chair et en os, nous nous sommes dit que ce serait mieux.

Et d'où vient cette idée de combiner le jeu des acteurs, le dessin animé traditionnel et l'animation par ordinateur ?

C'était l'idée de Steve. Evidement, son idée de départ a évolué et s'est considérablement modifiée à partir du moment où nous avons réellement entrepris le film, mais nous nous en sommes tenus à son idée de base, qui consistait à faire figurer des personnages vivants au milieu de décors animés. Il n'avait rien inventé : ça avait été fait, pour des films publicitaires, par exemple, ou même ici, chez Disney, mais jamais à cette échelle. Dans *Tron*, il y a 15 minutes qui ne sont pas le fruit d'une création humaine ! C'est complètement inédit.

Vous intéressiez-vous déjà aux ordinateurs, ou avez-vous tout simplement pensé que ça ferait une bonne histoire ?

Nous avons dû tous les deux penser que nous vivions une révolution informatique, et que personne n'avait encore fait de film sur ce thème. On n'a jamais vu à l'écran ce qui peut bien se passer à l'intérieur d'un ordinateur. C'est sûrement entré en ligne de compte. Nous avions l'intention d'utiliser les ressources de l'ordinateur dans le domaine de l'animation. Il y avait déjà plusieurs années que nous observions les progrès réalisés par cette technique ; avant même de nous intéresser au projet de *Tron*.
Ce qui a cristallisé nos intentions, c'est cette véritable explosion dans le domaine des jeux vidéo. Il y a quelques années, rien de tout cela n'existait. Ça ne faisait pas encore partie de l'environnement électronique, lorsque nous avons posé les premiers jalons de *Tron*...

Avez-vous réussi facilement à intéresser un Studio à votre projet ?

Pas très, non... Nous avons eu des problèmes. Tout le monde est en difficulté, je crois. Nous avons vu plusieurs Studios avant d'en trouver un qui soit vraiment intéressé. Nous avons même été pendant un moment tentés de monter le film nous-mêmes, pour un budget de 6 millions de dollars, mais nous n'y sommes pas parvenus.
Lorsque nous sommes venus voir Disney, nous avions déjà un scénario, certains des personnages, le story-board complet, et mêmes quelques échantillons des effets spéciaux réalisés par Richard Taylor, de la Triple I.

A quel moment Syd Mead et Moebius sont-ils intervenus ?

Lorsque Disney s'est intéressé au projet, nous avons manifesté notre désir de donner à *Tron* un aspect original, graphiquement parlant ; quelque chose de technologique, pour ainsi dire, mais avec des éléments fantastiques. C'est Steve qui a eu l'idée de faire appel à Moebius. C'est l'un des artistes de bande dessinée les plus universellement respectés. Tous ceux qui opèrent dans le genre lui doivent un petit quelque chose ! Il n'a pas été facile de le faire venir jusqu'ici... Nous avons dû lui faire cadeau d'un billet pour le Concorde !

Quels sont les problèmes auxquels vous avez été confrontés pour faire marcher l'histoire ?

Nous en avons eu de toutes sortes ! Il nous a fallu la réécrire plusieurs fois, parce qu'il n'était pas facile de traiter le concept d'un monde fantastique entièrement nouveau, d'aborder les personnages... Dès le départ, nous nous sommes efforcés d'éviter tout ce qui aurait été pas trop enfantin. Nous nous sommes dit que l'un des inconvénients majeurs, l'un des gros reproches que l'on peut faire aux films de Disney, c'est qu'ils sont par trop ciblés sur un public résolument infantile. Nous voulions toucher une clientèle adolescente, beaucoup plus à la page, à mon avis.
Et surtout, nous avons toujours essayé de mettre les effets spéciaux au service du récit, et non pas le contraire. Nous avons d'abord élaboré un récit cohérent, et puis nous nous sommes attachés à imaginer les effets spéciaux qui pouvaient le mieux mettre en valeur les différents éléments.

Aviez-vous fait figurer dans le scénario des éléments que vous n'avez par la suite pas réussi à traduire à l'écran ?

Non, il n'y avait rien qui ne puisse être fait. Cela dit, nous n'étions pas à l'abri des contraintes — d'ordre financier, essentiellement — de sorte qu'il nous a fallu renoncer à certaines choses. Le « Byte », par exemple, devait apparaître tout au long du film. C'était l'idée de Syd Mead ; à l'origine, il devait ressembler à une balle et pour finir, c'est Richard Taylor et les gars de la Digital qui lui ont donné son aspect définitif. Mais étant donné le temps dont nous disposions, il aurait été trop difficile, techniquement, de le conserver. Et puis ça aurait coûté trop cher.

Ne craignez-vous pas que certaines références techniques ne rebutent une partie du public ?

Je n'en sais rien. Ce n'est pas à moi de parler au nom des spectateurs. C'est difficile à dire. Je pense que l'aspect technologique fait peut-être un peu peur aux gens, au début, et que ceux qui ont certaines réticences, soit qu'ils ne comprennent pas les choses, ou qu'elles les effraient un peu, auront du mal à entrer dans le monde de *Tron*. Mais il ne me semble pas que nous ayons abusé du jargon technique. N'importe comment, le jargon en question relève plus du folklore que de la réalité ! Il n'y a pas de quoi avoir peur : mieux vaut en rire.

Comment les concepts graphiques de *Tron* ont-ils évolué ?

Un peu à la manière d'une fleur qu'on plante et qui n'arrête pas de grandir ! Par exemple, pour commencer, Syd Mead avait dessiné le transporteur aérien et les motos de lumière. Ensuite il a tracé les grandes lignes du vaisseau solaire, puis il s'est intéressé aux canons, aux arènes de jeu et au MCP et à tout ce qui va autour du MCP. Il a aussi fait certains éléments des costumes, comme le dos de Tron, et certains des personnages secondaires. C'est à lui que nous devons le pont du transporteur aérien...
Personnellement, je n'ai pas eu une grande influence sur l'aspect graphique du film, qui reflète résolument la vision de Steve.

Vous a-t-on imposé certains acteurs pour certains rôles ?

En dehors de certains acteurs dont le studio ne voulait absolument pas entendre parler, nous avions carte blanche pour la distribution..
Certains acteurs ont été effrayés par la technologie. L'idée que leur visage serait coloré par la suite, des choses comme ça, leur ont fait peur. Ils redoutaient un peu de devoir travailler pour un film mettant en jeu autant d'effets spéciaux. Et puis il y en a eu d'autres que la nature même du film terrorisait !

Le fait de tourner en noir et blanc et de rajouter la couleur par la suite ne vous a-t-il pas posé de problèmes logistiques ?

Si, certainement : il nous a fallu près de 300 artistes du matte pour colorer correctement les personnages. Les acteurs étaient filmés en noir et blanc ; ils portaient des costumes noirs et blancs sur un fond complètement noir. Les images négatives en 70 m/m Panavision ont été agrandies et utilisées comme des pochoirs dans lesquels on a rajouté les couleurs et les lumières. Tout le film a été composé au banc-titre — d'ailleurs, le seul fait de trouver tous ces bancs-titres était un problème ! Pour finir, nous avons été obligés de partir pour Taïwan où nous avons trouvé sous le même toît 300 artistes du matte et 200 peintres à la main ! Rien que pour composer le film, nous avons utilisé plus d'une douzaine de caméras en Vistavision, qui ont tourné 24 heures sur 24, sept jours par semaine, et cela pendant des mois !
En arrivant chez Disney, nous nous imaginions qu'ils disposaient du matériel dont nous avions besoin. Mais en fait, ils n'avaient rien du tout. Leur bancs-titres n'avaient pas dû être améliorés depuis Dieu sait quand. C'était vraiment un exploit technologique.

Comment avez-vous choisi les trois sociétés responsables de l'animation par ordinateur, et comment avez-vous travaillé avec elles ?

En ce qui concerne les scènes de simulation à l'intérieur de l'ordinateur, nous avions décidé de partager le travail et d'analyser les avantages et les inconvénients de chacune de compagnies afin de leur donner à faire ce qui leur convenait le mieux. Et puis, lorsqu'elles étaient venues à bout de leur tâche, nous leur redonnions autre chose à faire...
C'est ainsi que la séquence du générique, par exemple, a été confiée à Robert Abel. Avant de fonder la Triple I, Richard Taylor travaillait pour Abel. Il était bien placé pour savoir que c'étaient des choses qu'ils faisaient admirablement. C'est eux également qui se sont chargés du passage de Flynn dans l'univers électronique.
Nous avons fait appel à la Triple I pour les dessins plus complexes de l'intérieur de l'ordinateur : le vaisseau solaire, et la zone du MCP, pour l'essentiel. Les motos de lumière et le labyrinthe de jeu ont été réalisés par la MAGI. Tout s'est très bien passé ; c'est que chaque compagnie adapte son système à ce qu'elle sait le mieux faire. Et c'est ce qu'elles ont fait pour nous.

En quoi les liaisons informatiques transcontinentales vous ont-elles aidé ?

Nous ne nous en sommes servis qu'à la fin, parce que nous manquions de temps. Nous étions reliés à l'ordinateur de la MAGI et nous pouvions recevoir et examiner leurs images. Au début, avant que la liaison ne soit réalisée, MAGI photographiait son travail en noir et blanc et nous recevions les films par courrier.
Mais le rythme s'accélérant, nous avons été obligés de raccourcir les délais et c'est ainsi que nous avons utilisé la liaison informatique, ce qui nous faisait gagner quatre à cinq jours pour chaque scène.

Et quel était le but des graphiques émotionnels ? Comment cela fonctionnait-il ?

Ah oui ! Je crois que Steve s'en est d'abord servi pour diriger les acteurs, puis pour ce que nous appelions « aller à la lumière ». Ça consistait en un jeu

de courbes, qui permettaient de moduler l'intensité des couleurs du fond, de sorte qu'elles reflètent l'état d'âme des personnages.

Avez-vous utilisé une musique ou des sons électroniques ?

Oui, la bande sonore comporte des effets sonores électroniques. Pour ce qui est de la musique, nous avons fait appel à Wendy Carlos, qui compose au synthétiseur. Il nous a semblé qu'une musique orchestrée conférerait au film davantage de chaleur serait plus structurée, moins monolithique, que des sons complètement électroniques...

Steve a-t-il eu beaucoup d'influence sur la partition musicale ?

A mon avis, tout ce que peut faire un metteur en scène à ce sujet, c'est de dire au compositeur ce qu'il attend de telle ou telle scène... Parce que, au moment où il entend la musique, c'est trop tard. Il n'a plus que le choix entre deux solutions : l'utiliser ou non. Je crois que c'est ainsi que cela se passe dans presque tous les films. On n'entend la musique que lorsque c'est trop tard !

De votre point de vue, la production de *Tron* était-elle différente de celle d'un film d'animation classique, et en quoi réside la différence ?

C'est vraiment difficile à dire. Il me semble que lorsqu'on tourne un film avec des acteurs en chair et en os, il se passe davantage de choses dans une période beaucoup plus réduite. C'est une expérience beaucoup plus intense, et certainement plus satisfaisante !

Le fait est qu'un acteur peut, d'un simple clin d'œil, traduire une ligne de pensée complète. Pour moi, c'est plus intéressant. Un personnage de dessin animé en serait résolument incapable. Je dirais que la différence essentielle entre les deux, c'est aussi que ça représente un défi encore beaucoup plus grand.

Je ne veux pas dire que je préfère les personnages vivants à ceux que l'on peut dessiner, attention ! Il y a des choses inédites, nouvelles et provocantes dans les deux camps.

La production s'est-elle déroulée sans histoires ?

Quand on pense que c'est probablement l'un des films les plus coûteux jamais entrepris à Hollywood, je dirais que tout s'est plutôt bien passé, oui. Mais c'était une production colossale ! Nous ne nous en rendions pas vraiment compte avant de nous retrouver complètement impliqués dedans.

Au fur et à mesure que nous faisions réaliser les effets spéciaux, nous avons été amenés à modifier sensiblement le budget. A mon avis, nous n'avons pas dû dépenser moins de 12 millions de dollars en post-production, avec les effets spéciaux, ce qui nous amenait loin au-delà du budget initialement prévu. A la fin, nous étions plus près des 20 millions de dollars, mais nous avons passé 10 mois en post-production, ce qui coûte très cher, au lieu des 64 ou 65 jours habituels.

Pour ce qui concerne la production, peut-on comparer *Tron* à un film d'animation classique ?

Avant tout, c'était beaucoup plus difficile, parce qu'il nous a fallu réaliser les prises de vues avec les acteurs ; ajoutez à ça que nous avions encore des personnages à animer, et puis les fonds... C'était un mode de production réellement unique en son genre.

C'était votre première expérience dans un grand studio... Comment là jugez-vous ?

Très positive. Ils ne sont pratiquement pas intervenus aussi longtemps qu'ils avaient l'impression que nous étions dans la bonne direction. Toute l'entreprise les a beaucoup excités tout du long.

Nous étions un peu préoccupés par l'image de marque de Disney, et par la sortie du film.

Vous voulez dire que la réaction du public vous déçoit ?

Non, je ne suis pas déçu par la réaction du public. Ce qui m'ennuie, ce serait plutôt les premières recettes. Il me semble que le film n'est pas sorti dans les salles auxquelles nous nous attendions, Steve et moi. Par ailleurs, le budget publicitaire pour la télévision et les journaux, n'était que de 3,8 millions de dollars. Pour vous donner une idée, la MGM ou l'Universal ont dépensé plus de deux fois cette somme pour le lancement de *Rocky* ou d'*E.T.*...

Il me semble que chez Disney, ils se préoccupaient du film, sur lequel ils comptaient pour élargir leur public et redorer un peu leur blason. Je pense qu'ils voulaient faire la même chose que nous, mais que leur intérêt résidait essentiellement dans les techniques inédites que nous avons utilisées, et qu'ils n'ont pas été suivis par un marketing approprié.

Quel est selon vous l'avenir de l'animation par ordinateur ? Pensez-vous que l'on verra d'autres films comme *Tron* ?

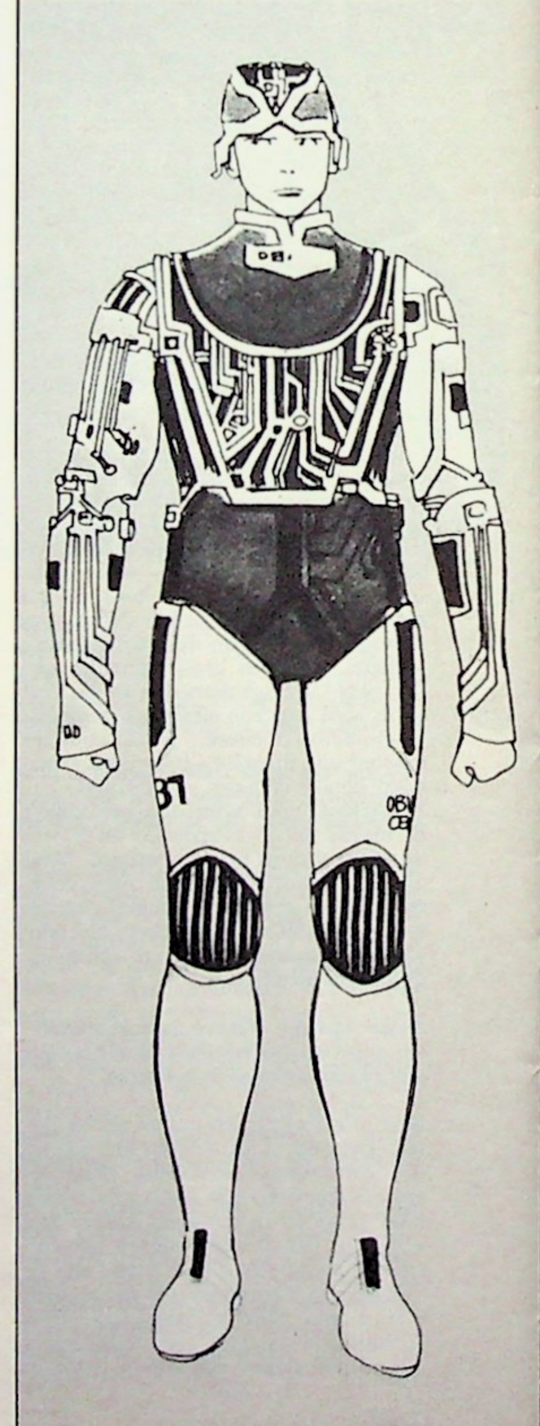
J'y vois une nouvelle gamme de possibilités pour la science-fiction et le fantastique. C'est un nouvel instrument à la disposition du genre, et pourquoi pas, du cinéma d'épouvante, par exemple. Cela dit, je ne crois pas que ce soit un moyen de révolutionner la mise en scène : ça demeurera plutôt un outil de plus à ajouter à la panoplie des réalisateurs.

FIN DE LA PREMIERE PARTIE

Dans notre prochain numéro, nous publierons la suite du dossier **Tron** consacré à ses effets spéciaux, avec notamment des interviews de Syd Mead et Harrison Elenshaw.



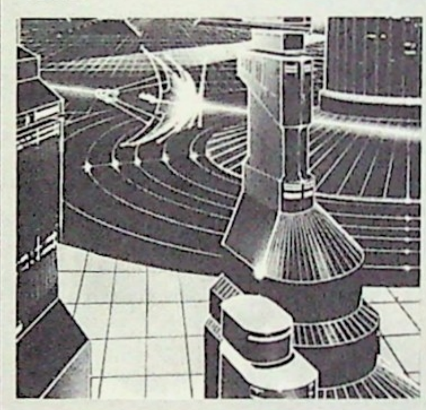
Tron affrontant le disque...



TRON

Tron est un film *différent*, mélange paradoxal de révolution technique, mise au service de recettes vieilles comme le monde. Gageons qu'il suscitera un grand nombre d'opinions divergentes. Lors de sa sortie aux U.S.A., certains critiques avouèrent ne pas pouvoir, physiquement, supporter sa projection, qu'ils trouvèrent insoutenable et incompréhensible. A l'inverse, de nombreux fans retournèrent le voir plusieurs fois de suite, se déclarant fascinés par ses concepts visuels et l'univers extraordinaire qu'il dépeint...

Sans doute peut-on percevoir dans ces attitudes pourtant opposées deux facettes de la même émotion : celle de la surprise ! Car *Tron* est un film qui étonne, déroute, désarçonne par son absence de points de repères avec la réalité.



Le voilier solaire, étrange véhicule circulant sur un faisceau de lumière, s'apprête à regagner la base du Maître-Contrôle.

Le concept à la base du film est le suivant : nous existons tous, sous la forme d'impulsions électroniques, dans la vaste info-sphère formée par le prodigieux réseau d'ordinateurs s'entrecroisant sur la planète. Il est facile à un amateur de SF blasé de rejeter ce concept, en le jugeant « banal »... Pourtant, nous ne sommes plus très loin des thèmes chers à Philip K. Dick ou même Michel Jeury ! Dans « Ubick » par exemple, une partie de l'intrigue se déroulait dans la mémoire d'un individu. L'idée que nos programmes, nos images électroniques peuvent concevoir l'existence d'un supra-monde, et le parallèlisme qu'il est possible d'en tirer vis-à-vis de notre propre monde et existence sont fascinants ! L'auteur britannique Douglas Adams, dans « Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy », avait déjà mentionné la probabilité que la Terre ne soit qu'un vaste ordinateur servant à traiter les programmes d'entités très supérieures à nous. *Tron*, avec sa superposition des rues éclairés de Los Angeles la nuit, et de circuits imprimés sur lesquels se déplacent les impulsions électroniques, des programmes, va encore plus loin...

Il faut rendre grâce aux créateurs de *Tron* d'avoir su porter à l'écran, avec un certain brio, des concepts qui, jusqu'à présent, étaient restés totalement étrangers au cinéma. Si, par son côté visuel, *Tron* est un film remarquable, c'est également, cependant, une œuvre imparfaite. Car il faut bien admettre que l'histoire et les personnages en constituent son point faible : la banale aventure du programmeur Flynn dans le monde électronique dominé par le vilain programme qui veut devenir (ou est déjà) le maître du monde, a bien du mal à retenir l'attention ! Certaines trouvailles ou idées qui, sous la plume d'un autre, auraient pu être géniales (la découverte que Flynn n'est pas un programme mais un « créateur ») sont maladroitement traitées par le réalisateur. David Warner, qui, comme dans *Time Bandits*, aurait dû captiver ou enchanter, n'est qu'un bien pâle reflet du rôle qui aurait pu être le sien. Seul Jeff Bridges (Flynn) arrive plus ou moins à faire « passer » quelque chose entre son personnage et le spectateur. N'arrivant sans doute pas à maîtriser leur concept, les créateurs de *Tron* n'ont pas su, au contraire d'un George Lucas ou d'un Steven Spielberg, l'exploiter de façon satisfaisante.

On ne saurait les blamer, en revanche, de ne pas avoir été créatifs au niveau de la visualisation du monde électronique. De ce point de vue, *Tron* est réellement *fantastique*, et constitue une permanente source de joie par tous les *détails* qu'il contient. Le mélange comédiens/animation s'avère remarquable, et le film bénéficie finalement des avantages des deux systèmes, sans qu'il y ait rupture de ton.

En résume, si *Tron* souffre encore du défaut des dernières productions des studios Walt Disney — à savoir la faiblesse de l'histoire — il n'en demeure pas moins un film qui, par l'originalité de sa technique, retrouve l'audace des premières œuvres du Grand Magicien disparu.

Jean-Marc Lofficier

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur **Steven Lisberger** • Producteur **Donald Kushner** • Producteur exécutif **Ron Miller** • Producteur associé **Harrison Ellenshaw** • Scénariste **Steven Lisberg**, d'après une histoire de **Steven Lisberg** et **Bonnie MacBird** • Directeur de la photographie **Bruce Logan** • Architecte décorateur **Dean Edward Mitzner** • Musique **Wendy Carlos** • Conception artistique (monde électronique) **Syd Mead, Jean Giraud, Peter Lloyd** • Superviseur des effets sonores et de la musique **Michel Fremer** • Régisseur **Ralph Sariego** • Premier assistant **Lorin B. Salob** • Costumes **Elois Jenssen, Rosanna Norton** • Création des effets sonores synthétisés **Frank Serafine** • Son **Bob Hathaway** • Réalisation de la voix de l'ordinateur **Champ Davenport, Jack Manning** • Producteur délégué **Thomas L. Whilhite** • Directeur de production **Ted Schilz** • Directeurs artistiques **John Mansbridge** et **Al Roelofs** • Décors **Roger Shook** • Casting **Pam Polifroni** • Conception artistique électronique **Jean Giraud** • Supervision du maquillage **Robert J. Schiffer** • Coiffure **Jiy Zapatta** • Efffets spéciaux mécaniques **R.-J. Spetter** • Cascades **Richard E. Butler Jr.**

Equipe effets spéciaux :

Création des effets spéciaux visuels **Steven Lisberger** • Supervision des effets spéciaux visuels **Richard Taylor** et **Harrison Hellenshaw** • Superviseur technique des effets spéciaux **John Scheele** • Création artistique des décors **Peter Lloyd** • Supervision de la surimpression des décors **Marta Russell** • Supervision de la couleur des décors **Jesse Silver** • Supervision des effets d'animation **Lee Dyer** • Supervision de l'aérographe **Greg Battes** • Supervision du rotoscope **Ron Osenbaugh, Frank Amador, Gayl Kelm, Roger Rintai, Dave Scott** • Supervision peintures sur verre **Arnie Wong** • Peintures sur verre **Lynn Singer, Jan Browning** • Supervision des maquettes **Stenaphie Burt** • Traçage et peinture sur verre produits par Cuckoos's Nest Productionns, Taipei, Taiwan • Supervision des prises de vue composites d'animation **Jim Pickel** • Superviseur des effets spéciaux d'ordinateur **Richard Taylor** • Direction des séquences sur ordinateur **Bill Kroyer, Jerry W. Rees** • Magi synthavision : concepts technologiques **Phillip Mittelman** • Supervision technique **Larry Elin Popielinski** • Création d'objets par méthode numérique **Art Durinski** • Coordination de la production sur ordinateur **Lynn Wilkinson** • Passage au monde électronique et génétique par **Robert Abel & Associates** • Supervision artistique **Kenny Mirman** • Supervision technique **Robert Abel** • Opérateurs **Patrick Kenly, Kris Gregg** • Formation de « Tron » et « The Byte » par Digital Effects Inc. • Supervision technique **Judson Rosebush** • Supervision de la production sur ordinateur **Jeffrey Kleiser** • Animation sur ordinateur **Donald Leich, Gene Miller.**

Distribution :

Kevin Flynn/Clu **Jeff Bridges** • Alan Bradley/Tron **Bruce Boxleitner** • Ed. Dillinger/Sark **David Warner** • Lora/Yori **Cindy Morgan** • Dr Walter Gibbs/Dumont **Barnard Hughes** • Ram **Dan Shor** • Crom **Peter Jurasik** • Peter/lieutenant de Sark **Tony Stephano** • Guerrier n° 1 **Craig Chudy** • Guerrier n° 2 **Vince Deadrick** • Champion du disque **Sam Schatz** • Chef des gardes **Jackson Bostwick** • Gardien **Gerald Berns** • Commandant des tanks **Charles Picerni** • Clients dans la salle de jeux **Rick Feck, John Kenworthy.**

Une production Lisberger/Kushner pour Walt Disney • Super Panavision, Technicolor • Dolby Stereo • Durée : 1 h 36 • Distribué par Walt Disney.

TEMPS FUTURS



TEMPS FUTURS,
8, RUE DANTE 75005
325.85.19

LA PLUS GRANDE
LIBRAIRIE DE B.D. A PARIS.

S.F., COMICS, IMPORTS,
CINEMA, FANTASTIQUE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à renvoyer à : TEMPS FUTURS 8, rue Dante 75005 PARIS

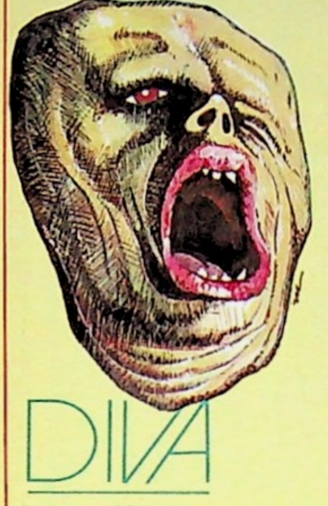
Je désire recevoir votre catalogue gratuit ☐

nom................................prénom......................................

n°.............rue..

code...............ville..

VIDEO FANTASTIQUE magazine



DIVA

(France, 1981)***

INTERPRETES : JACQUES FABBRI, THUY ANN LUN, W. HIGGINS FERNANDEZ
REALISATION : JEAN-JACQUES BENEIX
DUREE : 2 h
DISTRIBUTION : POLYGRAM.

SUJET : « A la suite d'un quiproquo extraordinaire, un petit facteur se retrouve traqué à la fois par les tueurs d'un réseau de traites des blanches et des éditeurs de musiques pirates thaïlandais... ».

CRITIQUE : Inspirée d'un roman insipide de Delacorta, l'adaptation de Jean-Jacques Beneix n'en a retenu fort intelligemment que le seul point intéressant : les amours marginalisées des personnages. Les escapades chez les prostituées exotiques, l'étrange couple formé par le drogué et la petite vietnamienne, la liaison en dehors de tout principe entre le postier et la diva accentuent une création d'atmosphère crépusculaire, mystérieuse et pluvieuse. Dans cet ordre esthétique, la photographie époustouflante de Philippe Rousselot pare de bleus humides un éventail de décors très touristiques.

Insidieusement, *Diva* n'est pas un film assujetti aux modes, mais qui se sert de celles-ci pour mettre sur pied un monde allégorique, dans la collision même de leurs charges visuelles, et ce, sans autre forme d'analyse. C'est donc bel et bien un film entier, quelque peu à l'écart de ce courant d'œuvres plastiques ou conceptuelles réalisées souvent par d'ex-publicistes. Délires colorés, inflation des lumières, des décors et des sons... pris dans son ensemble, *Diva* rejoint la bande dessinée moderne, dont on retrouve l'amalgame de références, les personnages ambivalents, les visions démesurées et les dialogues comprimés, modelés sur l'ovale des bulles.

On ne s'étonnera pas que le premier long-métrage de Beneix ouvre des perspectives jusqu'alors insoupçonnées au cinéma français, tout en posant les jalons de ses limites dès le faux raccord sur la route du théâtre dans la séquence d'ouverture. Car *Diva* est un film rigoureusement non maîtrisé, qui mêle avec un hasard plus ou moins heureux séquences percutantes (le meurtre à la sortie de la gare), et scènes incohérentes (la séance d'écoute dans le loft où Beneix se prend les pieds dans ses rails de travellings).

Dominent cependant une élégance naturelle et un sens inouï de l'image, qui sont, vraisemblablement, la preuve que l'on attendait depuis des années, propre à annoncer un grand cinéaste français. Un grand bravo à Polygram pour un effort particulier sur la duplication et la reproduction sonore.

(C.G.)



nouveautés

Le Vidcom, le salon de la vidéo, qui vient de se dérouler à Cannes semble avoir fait le tri parmi les éditeurs. Beaucoup de firmes de taille et d'ambition modiques ont brillé par leur absence et leurs refus de dresser un bilan aux côtés des majors ou des indépendants plus importants. Se profile donc à l'horizon le visage de la vidéo façon 1983 : un combat de majors et une rivalité de leaders, l'effrondement de nombreux petits indépendants et l'assèchement de la production des sixties et seventies que nous avions analysée dans le dernier numéro. Les surenchères sur tout film nouveau occupent désormais le devant de la scène, aiguillées par les nouveautés monumentales aux catalogues Warner, Walt Disney et MGM, ce dernier venant de s'associer pour sa distribution française avec la toute puissance firme RCV (déjà partenaire de Filmways et AIP). La sortie de *2001, l'odyssée de l'espace* de Kubrick chez RCV est la preuve que le retard avec les parutions vidéo américaines commence à être comblé. En matière de science-fiction et de spéculations inquiétantes, MGM/RCV annonce également *Soleil Vert* de R. Fleisher *Mondwest* et *Morts Suspectes* de M. Crichton et *Un espion de trop* de D. Siegel, quatre films dont la renommée est déjà en soi une forme de garantie de qualité. On ne saurait être aussi enthousiaste devant l'obstination de Warner à pratiquer le « Pan and Scan » alors que Thorn Emi et Disney annoncent leur désir de l'abandonner et que MGM refuse tout de go son emploi dépréciatif. Cet entêtement va coûter la vie (un film recadré est un film mort) à *Outland* de P. Hyams et *Meteor* de R. Neame. En matière de lendemains qui déchantent, *Le Toubib* de P. Granier-Deferre (VIP) et *Virus* de K. Fukasaku (MPM) nous offrent de bien pâles apocalypses. En revanche, *Super Inframan* de H. Shan a le bonheur de ramener la science-fiction à un pur divertissement pour enfants.

Egalement en provenance des studios Shaw au catalogue Scherzo, *Lady Hermit* (*Les griffes de jade*) de Ho Meng Hua, classique du film de sabre à résonances fantastiques, ouvre une collection d'aventures épiques réalisées à Hong-Kong ou au Japon. A signaler en matière de Kung Fu fantastique, *Mantis le tigre de Shaolin* qui présente le cas d'une femme mante-religieuse (UVP), *One Armed Against Nine Killers (Les 9 tueurs de Mandchou)* nouvelle aventure délirante du boxeur manchot interprété par Wang Yu (UVP) et *Général Stone*, fabuleux avatar des hommes de bronze devenus des guerriers de pierre (CVI). Pour rester dans le domaine de l'aventure mythologique, Hollywood annonce *Sword of the Valiant* de S. Weeks, remake par le même auteur du très beau *Sir Gawain and the Green Knight*, ainsi que *Hercules* de L. Cozzi avec Lou « Hulk » Ferrigno. MGM sort l'attachant *Le choc des titans* de D. Davis et René Chateau le somptueux *Hercule et la Reine de Lydie* de Pietro Francisci (et Mario Bava). Héros éternels, le *Tarzan* de John Derek batifole chez MGM, le James Bond de John Glen, *Rien que pour vos yeux*, est mutilé par Warner tout autant que *Mad Max* de G. Miller (mais dans quelle version ?). Nettement moins mémorable, le *Drôle de Flic* de Sergio Corbucci se débat avec les mêmes problèmes toujours chez Warner, mais il faut avouer que cette féérie policière manque d'enchantements. Ce qui n'est pas le cas de *Mélodie du Sud, Mary Poppins* de R.L. Stevenson (en VO et VF chez Walt Disney) et du *Magicien d'Oz* de V. Fleming (MGM). Les mondes oubliés, oni-

Suite page 73





BIMENSUEL • UN MERCREDI SUR DEUX

LE MAGAZINE DES BD DINGUES, DU CINE FANTASTIQUE, DES VIDEO DEMENTIELLES ET DE L'HUMOUR NOIR

5 F

Suisse : 2 FS - Belgique : 40 FB

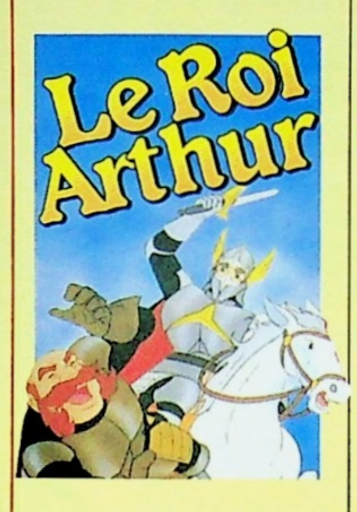
M-1019-2-5 F

LE PLEIN DE BD DIABOLIQUES !

LE ROI ARTHUR

(KING ARTHUR) (Japon 1980)

REALISATION : MASAYUKI AKEHI
DUREE : 1 h 27 (vidéo).
DISTRIBUTEUR : GCR



SUJET : « Les aventures de jeunesse du plus célèbre des rois et ses rencontres avec ceux qui vont devenir « les Chevaliers de la Table Ronde »...
CRITIQUE : Réalisé pour le petit écran et diffusé ici sous la forme de trois épisodes accolés maladroitement, *Le Roi Arthur* présente toutes les caractéristiques d'une série à l'usage d'un public peu regardant. A l'instar de Goldorack, l'absence quasi-totale d'animation est suppléée par un travail tout particulier sur les cadrages et les couleurs. La surenchère de prouesses magiques et d'apparitions enchanteresses répond à ce même besoin d'effets lumineux ou éthérés qui font dériver le dessin animé vers une certaine exagération contemplative, très proche de l'esthétique cérémonieuse des films de samouraï. En cela, le film conserve fort peu l'esprit médiéval et développe en toute quiétude le culte de l'arme blanche et le sens de la destinée guerrière dans un décor certes nouveau. La mort du roi Uther outre son caractère sanglant peu commun dans une production pour enfants, est un facsimilé des classiques attaques de ninjas des films en costumes japonais. Mais le sens épique ne peut résider uniquement dans la grandeur des scènes d'action. Le récit se doit de ménager les valeurs de l'honneur et des codes de chevalerie, ce que la réalisation noit ici sous une emphase dissimulant fort mal la presse du préposé au banc-titre.

(C.G.)

NE POUR L'ENFER

(France/Canada/RFA, 1978) 0

INTERPRETES : CAROLE LAURE, MATTHIEU CARRIERE, MYRIAM BOYER
REALISATION : DENIS HEROUX
DUREE : 1 h 27 (vidéo)



SUJET : « A Belfast, un vétéran du Vietnam décide d'humilier et d'exterminer quelques jeunes infirmières co-locataires d'une maison tranquille... »
CRITIQUE : Tiré d'un fait divers, que le premier plan porte en exergue, *Né pour l'enfer* est la description au jour le jour d'un cas pathologique et de son parcours vers la béatitude dans le meurtre. Une nouvelle fois, un film canadien plante son récit dans une ville sous loi martiale, plongée dans la terreur et le schisme social. Y projeter un cas de démence homicide était en soi une idée passionnante, sous-exploitée depuis la réussite de *M le maudit*. Venu de l'enfer vietnamien, le jeune Américain plonge dans celui de l'Irlande, et son horizon prend une couleur rouge sang. Cette escale prolongée provoque en lui l'émergence d'un sentiment nihiliste qui va s'exprimer à l'encontre d'une chambre d'infirmières, représentations d'un réconfort illusoire. Au-delà de ce point de départ correct et même véritablement sadien dans ses excès, Denis Heroux opte pour une image hideuse, violemment documentaire et nauséeuse lors de la description complaisante des sévices. Le choix des événements de Belfast pour toile de fond n'a aidé qu'à l'interdiction totale du film sur le territoire français.
Duplication correcte.

(C.G.)

QUATRE DE L'APOCALYSE

(IN BRIANZA IL QUATTRO DELL'APOCALISSE) (Italie, 1975)

INTERPRETES : THOMAS MILIAN, FABIO TESTI, LYNN FREDERICKS
REALISATION : LUCIO FULCI
DUREE : 1 h 18 (vidéo).
DISTRIBUTEUR : LUCAL



SUJET : « Trois personnages se retrouvent dans le désert après avoir échappé à un génocide. Ils vont rencontrer la cruauté et la mort en la personne d'un être diabolique et mystérieux... »
CRITIQUE : Si l'on cherche à situer cette curieuse production, on ne peut qu'avouer qu'il s'agit d'un remake farfelu et tardif du *Bon, la brute et le truand*, tourné de telle manière que seul son auteur peut en saisir les moindres finesses. A partir de là, toute vraissemblance est sacrifiée aux obsessions de Fulci pour l'étrange. Mais si le récit ressemble à un exercice de somnanbulisme, c'est aussi parce que le distributeur cinéma a rendu à force coupes son déroulement consternant. Il reste que Fulci ne se préoccupe que de l'action et des rapports cruels, ce qu'il réussit encore une fois fort bien (le shériff torturé avec la broche de son étoile). Le discours sur l'équation humiliation/soumission/mutilation trouve une incarnation passionnante avec le personnage de Thomas Milian, initiant ses compagnons à la drogue. Il est un fait que Fulci a voulu faire une œuvre en demi-teintes, très violente dans ses passages d'action, un véritable western post *Bonny and Clyde*. Mais, au bout de 45 minutes, le film bascule dans le délire absolu et quitte totalement le genre qu'il s'était assigné. Il est donc regrettable que réalisation et scénario ne parviennent jamais à se rejoindre pour créer une dimension épique inédite.

(C.G.)

LE COMMANDO DES MORTS-VIVANTS

(SCHOCK WAVES) (USA, 1976)**

INTERPRETES : BROKE ADAMS, PETER CUSHING, JOHN CARRADINE
REALISATEUR : KEN WIEDERHORN
DUREE : 1 h 21 (vidéo).
DISTRIBUTEUR : VIP



SUJET : « Un groupe de touristes assiste à l'émergence d'un vieux cargo qui abrite toujours l'armée secrète des nazis : un corps d'élite de morts-vivants... »
CRITIQUE : C'est plus particulièrement le souvenir des camps de la mort qui domine ici, idée-piège d'un mercantilisme douteux. *Le commando...* à cet égard, surprend par son originalité : dépassant l'horrible réalité de la déportation, Wiederhorn a développé son sujet au travers des obsessions favorites d'Hitler quant à la création d'une armée de surhommes. Cette extrapolation réussit plutôt bien à la réalisation, qui parvient non seulement à capter une atmosphère dès les premières images, mais aboutit à une parabole assez cinglante sur la déchéance des bourreaux et sur ce qui peut rester de leur utopie. De ces rêves de conquête ne subsiste qu'une horreur latente, végétative, prête à émerger... Le fantastique est saisi sans fioriture, sans outrances, mais à l'état brut : *Le commando...* est un cauchemar filmé comme un reportage. Wiederhorn ne se permet en fait qu'un symbole : celui de l'eau se refermant sur les victimes. Car le refuge contre les nausées de l'angoisse n'est toujours que le silence de la mort.
Bonne duplication et VF

(C.G.)


CONTAMINATION
L'HORREUR ABSOLUE
VERSION INTEGRALE
HOLLYWOOD
VIDEO
WARNING
TERREUR EXTRA TERRESTRE
JACK PALANCE
MARTIN LANDAU
CAMERON MITCHELL
NEVILLE BRAND
TARAH NUTTER
RENCONTRE D'UN CERTAIN TYPE A EVITER!...
HOLLYWOOD
VIDEO
DISTRIBUTION EXCLUSIVE
VENTE PAR CORRESPONDANCE
ELYSEE VIDEO
66, Champs-Elysées
75008 Paris
Tél. : 723.46.64


LE VENIN DE LA PEUR
HOLLYWOOD
VIDEO
LOVE
LE PIEGE A PEDALES
MICHAEL GREER
LARRY CASEY
KEVIN COUGHLIN
MISE EN SCENE DE
JACK STARRETT
VENEZ RIRE
AUX TANTES DE
L'ONCLE SAM
HOLLYWOOD
VIDEO

les Vidéos du Mois

LE MANOIR DES FANTASMES

(DARK PLACES) (GB, 1972)**

INTERPRETES : ROBERT HARDY, CHRISTOPHER LEE, JOAN COLLINS, HERBERT LOM, JANE BIRKIN.
REALISATEUR : DON SHARP
DUREE : 1 h 25 (vidéo).
DISTRIBUTEUR : GCR

SUJET : « Un homme découvre que son héritage comprend non seulement une étrange demeure, mais également le cas de hantise qu'elle abrite... ».
CRITIQUE : Avec *The Ghoul* de Freddie Francis et *Frankenstein et le monstre de l'enfer* de Terence Fisher, *Dark Places* est l'un des ultimes spécimens de cette fameuse tradition britannique. Réalisé par un spécialiste, ce film marque en beauté la fin d'une époque. Néanmoins, par sa volonté de moderniser l'approche du fantastique gothique, cette œuvre se rapprocherait du très curieux *Ghost Story*, de Stephen Weeks. Il règne en effet dans ce manoir délabré une atmosphère irréelle, semi-lumineuse, filtrée par les planches disjointes qui condamnent les fenêtres. Inutile, hélas, de chercher ces charmes claustrophobiques sur votre petit écran, la duplication d'une médiocrité navrante a poussé les contrastes et saturé les couleurs. Reste un montage excellent, qui permet au passé et au présent de la maison de jouer à cache-cache d'un bout à l'autre de mouvements de caméra fascinants. C'est d'ailleurs cela, plus que l'inqualifiable sabotage de la sortie cinéma, qui explique l'échec du *Manoir des fantasmes* en France

(C.G.)

LES AMANTS DU CAPRICORNE

(UNDER CAPRICORN) (USA, 1949)

INTERPRETES : JOSEPH COTTEN, INGRID BERGMAN, MICHAEL WILDING
REALISATEUR : ALFRED HITCHCOCK
DUREE : 1 h 43 (vidéo)
DISTRIBUTEUR : MPM



SUJET : « Dans l'Australie de 1830, le cousin du gouverneur sauve une ancienne amie d'enfance d'une machination diabolique et résoud les névroses d'un mari, ex-forçat enrichi ».
CRITIQUE : Si l'on regarde de près l'évolution filmographique du Maître, on remarque que *Les amants du Capricorne* prolonge quelque peu l'époque de *Rébecca* et de *Soupçons* la plus marquée par le passage des ans de l'œuvre hitchcockienne. Et là plus encore, on sent confusément le malaise du cinéaste entravé par les costumes et une reconstitution qui le distraie de son travail technique. Car, l'espace à sa disposition reste celui d'une époque, et le décor, une question de fidélité d'antiquaire. En fait, *Les amants...* apparaît comme une sorte de remake de *Rebecca* dont quelques éléments et situations auraient été changés sans que disparaissent les recettes d'une histoire précieuse, bavarde comme un roman de bibliothèque féminine. Mais le film opère rapidement un brusque revirement de ton : la confession d'Ingrid Bergman sur le résultat désespérant de son mariage dramatique avec un palfrenier est une manière de couler les règles d'or d'un genre qui ne vit que pour le happy-end. Une fois ces valeurs rejetées dans l'ombre de l'échec, c'est un mystère neuf dont on ne possède pas la clef qui guide la réussite du film. Les yeux exhorbités d'Ingrid Bergman dans le creux des draps, aux premières loges de la peur, rejoint en définitive *Notorious (Les enchaînés)* réalisé trois ans auparavant. Ce lien est consolidé par la performance de la grande actrice, pieds nus sur le rasoir entre folie et réalité, victime rêvée pour les cauchemars éveillés du psychodrame hollywoodien.
Duplication honorable en VF et son médiocre

(C.G.)

PANORAMA VIDEO

A PROPOS DE QUELQUES WESTERNS ITALIENS... ET FANTASTIQUES (suite et fin) :

- Les deux visages de Cain ou le western à « climax »

En dépit de l'écrasante supériorité de *Django* sur les produits qui le précédèrent ou l'imitèrent, il serait prématuré de voir en son auteur le grand révélateur du western baroque. En artisan intelligent et libre de ses mises en scène, Corbucci était parvenu à localiser les ressorts secrets qui maintenaient ce genre bâtard dans la ligne des préoccupations esthétiques et métaphoriques de la culture latine. Son coup de génie aura donc été d'imaginer des tragédies populaires sur ces théories à vif. Construire un cinéma au vu de son analyse deviendra d'ailleurs, dix ans plus tard, l'apanage d'un Brian de Palma réfléchissant sans cesse sur l'image et ses mécanismes au point de mettre en scène des « mises en scène » (le final de *Phantom of the Paradise) !*
Pour en revenir au western italien, il faut voir en cette floraison d'œuvres hybrides le goût invétéré de certains réalisateurs transalpins pour l'insolite, la cruauté et l'épouvante. Margheriti et Fulci, moins subtils que Corbucci, ont fondé leur travail sur des créations d'ambiances bien plus que sur des arabesques symboliques. *Et le vent apporta la violence*, qui demeure à ce jour le meilleur film de Margheriti, ressuscite en plein Ouest américain les lieux communs du gothique. Un duel dans des souterrains, une tuerie dans un clocher fouetté par la tempête et les apparitions fantomatiques du héros situent ce produit sous les arcades de la peur. La musique s'angoisse, les visages se rapprochent, les voix se font murmures : tout glisse dans l'attente d'un passé qui vient réclamer des comptes, d'un fantôme vengeur à la dextérité impitoyable.
Plus classique, Lucio Fulci ouvre *Le Temps du Massacre* sur une chasse à l'homme qui se démarque de celle fameuse de *Django* en une résurgence saisissante des films de la Hammer et en particulier de *L'invasion des morts-vivants* de John Gilling. Noble en redingote écarlate tout droit sorti d'une gravure, entouré de sa meute et de sa « cour » de compagnons efféminés en livrée et dentelles : telle est la vision surprenante qui se heurte à celle d'un Mexicain effarouché et dépenaillé, promu gibier du jour. Les paysages choisis par Fulci n'ont d'ailleurs strictement rien à voir avec le Texas, mais le lyrisme enluminée des cadrages (silhouettes sur ciel de feu) s'attachent non sans dérision à une certaine imagerie légendaire.
Avec son stetson large, sa longue veste poussiéreuse, sa selle d'argent, Franco Nero incarne une mythologie à lui seul, qu'une poignée de tueurs comparent d'ailleurs à une attraction foraine. Totalement dénué d'humour, Margheriti enveloppe le personnage de Klaus Kinski dans une profusion de détails gratuits mais fort bien trouvés (la girouette brisée, le vent accompagnateur, l'envol des oiseaux). Les yeux braqués au-delà des apparences sur un but forgé par dix ans de souffrance au bagne, ce cow-boy ressemble fort à un dammé surgi de quelque enfer (carcéral en l'occurrence) et talonné par la peur d'y retourner. L'aura fantastique des tireurs d'élite n'a pas échappé à Fulci et à Margheriti. Leurs personnages sont à l'instar de Django et Silence porteurs de destruction. Nero a renoncé à chercher de l'or pour remonter la rivière régulièrement empourprée par le sang d'innocents. Créature de paranoïa collective, Kinski est démultiplié à l'infini par les glaces d'une pièce aux miroirs. Leurs arrivées dénotent à elles seules des affinités avec le surnaturel. Néro : forme noire comme dessinée à l'encre sur le flou des

HIT PARADE

1 - Goldfinger (Warner)
2 - Rien que pour vos yeux (Warner)
3 - Excalibur (Warner)
4 - Dr No (Warner)
5 - Les chiens de paille (Thorn-Emi)
6 - Bons baisers de Russie (Warner)
7 - Rollerball (Warner)
8 - Le droit de tuer (Hollywood)
9 - Vendredi 13 (Warner)
10 - Horror Hospital (Delta)
11 - Diva (Polygram)
12 - Carrie (Warner)
13 - Rencontres du 3e type (GCR)
14 - Aguirre, la colère de Dieu (AM-RCV)


GASTINEAU

PANORAMA VIDEO

trombes de poussière ; Kinski : à demi dissimulé par les feux insoutenables du soleil couchant... Tous deux vont s'opposer à la domination fascisante qui règne sur des lieux infestés de tueurs à gages et livrés à la ruine. La bourgade du *Temps du Massacre* est pratiquement une ville-fantôme où ne résonnent plus que les accords d'un vieux honky-tonk joué par un croquemort chinois ! Celle de *Et le vent apporta la violence* est construite sur les catacombes d'un ancien cimetière indien dont les coins et recoins vont aider le héros dans sa tâche exterminatrice. Chez Fulci, une telle désolation cache en fait aux regards indiscrets une oasis de verdure, d'ombrelles, de sièges coloniaux et de costumes immaculés, résultat des souffrances du petit peuple.

Bien avant *Scanners*, le mythe d'Abel et Caïn est mis à profit par ces deux films. Pour Margheriti, Kinski est porteur de la divine parole et il se contente souvent de désigner les « pécheurs ». Le remord et la peur font le reste, ses victimes se massacrant involontairement entre elles. D'où le titre original : *Et Dieu dit à Caïn*. Pour Fulci, le problème est inversé. C'est Caïn qui défie le père et le fils omnipotent, en la personne de Franco Nero face à son demi-frère psychopathe. Il s'impose ainsi comme le héros d'un cinéma en révolte contre les schémas établis. L'image du fils est en cela fondamentale dans le Western tragique car elle décide de ses inclinaisons morales. Dans le film de Margheriti, le fils prend sur lui le poids du crime de son géniteur. Dans *Le temps du massacre*, il terrorise la ville tout autant que son père obligé de lui passer ses caprices de meurtrier dément.

Ces deux films sont de plus dominés par une violence remarquable pour l'époque. Si Margheriti se tourne résolument vers les canons de cruauté de la tragédie antique, Fulci concilie le masochisme des héros corbucciens à des prémisses d'humour à la Trinita. Premiers éclairs de gaieté dans un genre dont le désespoir lancinant n'avait pas fini de fasciner le public. *Le temps du massacre* est diffusé par VIP sous son second titre français : *La ville sans shériff*, tout comme *E dio Dice a Caino* devenu *Un homme, un cheval, un fusil*. Duplication honorable.



Suite de la page 65

riques ou indépendants font l'atout de *L'île sur le toit du monde* mais aussi du pétillant *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe sans jamais oser le demander* de W. Allen (sketch du spermatozoïde complexé) et du très étrange *Blow Up* de M. Antonioni interrogation sur les mystères de la reproduction photographique et de l'infiniment petit qui est aussi l'infinitiment trouble. Remarquons pour finir la baisse des parutions en matière de films d'horreur qui saturaient le marché il y a encore quelques mois. *Le bal des vampires* de R. Polanski constitue cependant avec *2001* l'événement majeur chez MGM tandis que VIP sort plus modestement *Jack l'Eventreur* de J. Franco en version intégrale, *La Torture* d'Adrian Hoven et UVP *Les fantômes de Hurlevent* d'A. Margheriti et un giallo inédit à Paris *Il Diavolo a Sette Facce (Le diable a 7 faces)*.

RETROUVEZ TOUTE LA MAGIE DU CINEMA DANS « L'ECRAN FANTASTIQUE » !

- **1** FRANKENSTEIN
- **3** L'INVASION DES PROFANATEURS DE SEPULTURE
- **5** STEVEN SPIELBERG
- **6** LE CREATEUR DE « KING KONG »
- **7** LON CHANEY JUNIOR
- **8** STAR CRASH
- **9** JULES VERNE A L'ECRAN
- **10** LA FIANCEE DE FRANKENSTEIN
- **11** LE MAGICIEN D'OZ
- **12** RAY HARRYHAUSEN
- **13** L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE (I)
- **14** LE TROU NOIR
- **15** SUPERMAN 2
- **16** L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE (II)
- **17** NEW YORK 1997
- **18** STAR TREK n° 1
- **19** PETER CUSHING
- **20** OUTLAND
- **21** LES LOUPS-GAROUS A L'ECRAN
- **22** LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE
- **23** MAD MAX N° 2
- **24** WES CRAVEN
- **25** STEPHEN KING
- **26** BLADE RUNNER
- **27** LE DRAGON DU LAC DE FEU
- **28** POLTERGEIST
- **29** E.T. L'EXTRA-TERRESTRE
- **30** TRON

Toute commande : Media Presse Edition - 92, Champs Elysées, 75008 PARIS (Abonnements : voir page 80)
Anciens numéros : 1 à 21 : 17 F l'exemplaire - 22 et suivants : 20 F.
Frais de port (l'exemplaire) : France : 1,60 F. Europe : 3,30 F.

SELECTION TV

KING KONG
(U.S.A., 1976)*
REALISATION : John Guillermin.
DUREE : 120 mn - Couleurs - **V.F.**
INTERPRETES : Jessica Lange, Jeff Bridges, Charles Grodin.
SUJET : *Remake « modernisé » du classique de 1933 : une expédition à la recherche de gisements pétroliers découvre, sur une île perdue, un singe gigantesque, qu'elle ramènera à New York afin de l'exhiber au cours d'un « show » spécial. L'animal monstrueux s'échappe cependant, provoquant la terreur sur son passage...*



CRITIQUE : John Guillermin, auteur de l'excellent *La tour infernale*, a été choisi par Dino De Laurentiis pour ce peu ambitieux remake. On lui doit quelques moments forts : le départ de l'expédition, l'arrivée dans l'île... une atmosphère envoûtante. Hélas, tout se gâte avec l'arrivée de... King Kong ! Bien que Rick Backer ait apporté tout son talent dans « l'interprétation » du monstre, et la confection d'un costume approprié, il s'agit ni plus ni moins qu'un homme dans une peau de bête, le film utilisant les procédés de trucage (transparences sans animation image par image) les plus élémentaires du cinéma japonais de SF ! Pas de reconstitution du monde préhistorique de Skull Island (un ridicule escarmouche avec un grotesque serpent mécanique remplace les fabuleux affrontements du premier film !), aucun effet saisissant, une « histoire d'amour à trois » plate et dépourvue d'intérêt, une interprétation médiocre et un mauvais casting, deux points positifs dans ce ratage (spectaculaire, lui !) : les magnifiques illustrations de production (peu visibles sur le petit écran !), et une très belle partition musicale de John Barry.
(Voir critique dans l'E.F. n° 1, p. 104).
Mardi 28 décembre à 20 h 30 sur FR3.

TV. ACTUALITÉS

Pleine Lune

Programmé avec un bel esprit d'à propos le même soir que *L'amour qui tue*, mais sur une autre chaîne (Antenne 2) et, bien entendu, à la même heure, *Pleine Lune* est une œuvre qui vous réconcilie avec le fantastique français. Son auteur, Jean-Pierre Richard n'est pas vraiment un inconnu pour qui observe les incursions du genre sur nos petites lucarnes lumineuses. En effet, il anima la très intéressante émission « Histoires courtes » consacrée à la découverte du court-métrage français et qui nous permit de voir plus d'une œuvre relevant de notre genre de prédilection. Jean-Pierre Richard est également auteur à part entière d'une série de moyens-métrages fantastiques programmée à des horaires impossibles en décembre 81, dans le cadre de l'émission « Fenêtre sur » (« L'œil de la nuit »).
Avec *Pleine Lune*, il nous offre une œuvre adulte, profondément marquée par un courant poético-onirique typiquement français qu'il semble affectionner entre tout. C'est donc un film au propos romantique, une histoire d'amour et de vampires qui doit beaucoup plus à l'âge d'or du fantastique français des années 40 qu'au gothisme anglo-saxon. Il y a du Gérard Philippe dans le personnage campé avec sobriété par Laurent Mallet et du Franju (le bal costumé, les masques à tête de

Eric Prat (Gonzales) et David Pontremoli (Jean Conti) dans « Un homme ordinaire », de Jean-Louis Bunuel.

poisson) dans la réalisation de Jean-Pierre Richard. *Pleine Lune* est bien, en vérité, un TV-film remarquable et à travers ce travail ciselé avec amour, l'auteur nous prouve qu'il est possible de réaliser un film envoûtant, plein de charme, de poésie et qui sache rester passionnant de bout en bout, ce avec de très modestes moyens.
Jean-Pierre Richard assure donc avec honneur la permanence d'un fantastique national dont nous n'avons pas à rougir, quand bien même il se situe aux antipodes de l'écriture, des styles, des modes qui assurent le succès des plus grandes productions étrangères actuelles. Qu'il en soit ici remercié.

Alain Petit

DE BIEN ETRANGES AFFAIRES (suite)

Adaptant une nouvelle de Théodore Sturgeon, *L'Amour qui tue* aura été l'un des moins intéressants spécimens de cette série, ne parvenant jamais à nous intéresser au problème curieux de cette femme voyant trépasser ceux à qui elle prodigue ses faveurs. Même le coup de théâtre final (la réapparition du savant que l'on croyait mort) ne parvient pas à faire rebondir l'action.
Plus captivant s'est révélé le sujet d'*Un homme ordinaire*, d'après la nouvelle de Raoul Gamond, « Programmation », et réalisé par Juan Luis Bunuel, qui semble s'adonner au fantastique avec ferveur. Le thème est celui, déjà maintes fois illustré, des robots devenus autre chose que de simples machines (pas toujours) au service des humains qui les ont fabriquées. Le personnage central de l'intrigue, Jean Conti, est un citoyen comme un autre (d'où le titre) jusqu'au jour où nous apprenons en même temps que lui qu'il n'est en réalité qu'un robot programmé pour une mission secrète (nous sommes dans un futur post-atomique où règne le chaos), mais ce robot est si parfait que le savant en jupons l'ayant fabriqué en est tombé amoureuse. Une séquence originale est celle où justement Conti comprend qu'il n'est pas humain (l'absence de douleur malgré une main coupée). Finalement, le robot sera sacrifié pour la mission à laquelle il était destiné, mais sa « femme » en fabriquera secrètement plusieurs autres exemplaires réservés à son usage personnel. Assez habilement monté, ce téléfilm nous rappelle que Bunuel junior pourrait nous donner un jour un grand film fantastique si on lui en procurait les moyens. Notons ici que la vedette féminine, Hélène Peychayrand, est aussi responsable des dialogues et de l'adaptation.
Enfin, *Le triangle à quatre côtés*, d'après une nouvelle de William Temple, illustre un thème plus rare, récemment développé dans le chef-d'œuvre de Franklin Schaffner : *Ces garçons qui venaient du Brésil* : il s'agit du clonage, c'est-à-dire de la fabrication du duplicata d'un être humain. L'histoire est celle d'une jeune femme aimée des deux savants avec lesquels elle travaille ; pour ne pas laisser au désespoir celui qu'elle n'a pas choisi, ils fabriquent alors un double de la belle, mais ce double est tellement exact qu'il est aussi amoureux du même, ce qui ne résoud pas leur problème (on se demande pourquoi ils n'y ont pas songé, puisque par définition, le duplicata était une copie conforme). Bref, l'une des deux Zoé (c'est son nom) ayant accidentellement (?) tué l'autre, nous ne saurons jamais laquelle demeure vivante pour filer le parfait amour avec son savant aimé. Tout cela est très conventionnel et conté à l'aide d'une succession de séquences monotones et bavardes, nous laissant au moins le loisir d'admirer une actrice italienne, Maria Rosaria Omaggio, sorte d'Ava Gardner à l'altière beauté, que l'on aimerait bien retrouver dans un rôle plus digne de sa personnalité.
Ainsi s'achève une série qui ne laissera pas de souvenirs très durables dans la mémoire des télespectateurs.

Pierre Gires

BIZARRE BIZARRE (suite)

Cette série britannique qui promettait de nous promener à travers le Fantastique nous a déçu par le choix des sujets qui ne s'apparentent que rarement au domaine que nous aimons. On a cependant relevé en octobre deux spécimens où domine l'humour noir et tout d'abord : *Un os dans le Gigot* ; ce n'est autre que le remake d'un fameux court-métrage télévisé d'Alfred Hitchcock relatant le cas de la femme d'un inspecteur de police tuant son mari d'un coup de gigot congelé et faisant manger le dit gigot aux amis du défunt venus enquêter et se perdant en conjectures sur l'arme du crime. Susan George reprend le rôle de la veuve éplorée qu'interprétait Barbara Bel Geddes chez Hitch. Modèle d'humour noir, mais remake pur et simple sans innovation.
Tel est Pris nous introduit dans la propriété d'une riche et belle lady dont le mari collectionne les œuvres d'art abstrait dont il orne (?) son jardin. Ayant passé la tête dans l'orifice de l'un des objets à forme bizarre et ne pouvant plus la retirer, son fidèle domestique trouvera la seule solution à son problème en apportant la plus grosse hache du château. C'est tout, et pas très original.
Chez ma tante pourrait être sous-titré : *A trompeur, trompeur et demi*, une jeune femme coupable d'adultère étant victime d'un mari non moins dissimulateur et non moins coupable. Mais le meilleur exemplaire de la série demeurera : *De la musique pour les chats*, histoire d'un vieux couple chez lequel s'installe un jour un magnifique matou. Mais tandis que le mari (Joseph Cotten ne voit en l'animal qu'un importun, la femme (Wendy Hiller) adepte convaincue de la théorie de la réincarnation, acquiert rapidement la certitude qu'il s'agit là tout simplement de Franz Liszt, revenu sur terre sous forme féline. Accumulant les preuves en faveur de sa croyance (le chat mélomane n'appréciant, semble-t-il, que la musique de Liszt et ayant sur le crâne les mêmes verrues que l'illustre compositeur) elle en arrivera à trucider son mari lorsqu'elle croira qu'il a tué le chat (alors qu'il s'était seulement abîmé les mains aux ronces du jardin). Cette savoureuse parodie d'un thème sur lequel on peut infiniment broder, mêle habilement l'ironie et la tragédie sous le regard bienveillant du splendide minet qui vole littéralement la vedette aux deux grands acteurs choisis pour lui donner la réplique.

Pierre Gires



« Le triangle à quatre côtés » (François Marthouret).

Maria Rosario Omaggio et Alain Maratrat dans « Le triangle à quatre côtés », de J.-C. Lubtchansky.



TV. ACTUALITÉS

A NOS LECTEURS...

A PARTIR DE JANVIER **L'ECRAN FANTASTIQUE**

LE MAGAZINE DU CINÉMA FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION VOUS PROPOSERA CHAQUE MOIS 2 FILMS FANTASTIQUES (1 AVANT-PREMIÈRE, 1 RÉTRO-SPECTIVE RARE) AUX COURS DES SCÉANCES DE SON CINÉ-CLUB PARISIEN.



TOUS LES RENSEIGNEMENTS SUR LE CINÉ-CLUB DE L'ECRAN FANTASTIQUE DANS NOTRE NUMÉRO DU 1er JANVIER.



LES 100 PREMIERS NOUVEAUX ABONNES ENREGISTRES EN DECEMBRE RECEVRONT EN PLUS DU POSTER REPRODUIT PAGE 80 L'AFFICHE COULEURS FORMAT 60 × 80 du Film

INFERNO

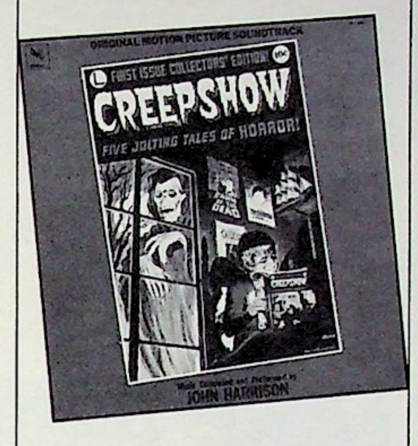
de Dario ARGENTO

Blade Runner (WEA 250002 - 1, France). Musique de Vangelis, version orchestrale arrangée par Eddie Karam, Angela Morley et Patrick Williams, et interprétée par The New American Orchestra dirigé par Jack Elliot et Endre Granat.

Que de noms ! Que de noms ! Tout cela pour une musique qui n'aurait dû porter la signature que d'un seul : Vangelis ! Mais comme Monsieur Vangelis a, dit-on, interdit l'édition discographique de son enregistrement original, comme *Blade Runner* est un des grands titres de la rentrée, comme c'est un succès commercial évident, comme peu de spectateurs ont pu ne pas remarquer la partition de Vangelis et comme, après tout, celle-ci restait toujours signée par lui, du moins en ce qui concerne les mélodies, les tonalités orchestrales, etc., et aussi comme les éditions musicales ne sont pas à un compromis près, comme... comme... comme... Bref : Il y a un disque de la musique de *Blade Runner* sans que ce soit vraiment la B.O. du film ! Gageons que pour en arriver là, on a dû bavarder bien plus longtemps en coulisse que nous venons de le faire pour introduire notre présentation du disque en question et, avouons-le, tenter en vain de masquer, non sans sourire, notre embarras. Car que doit-on commenter ici ? La bande originale ? Certainement pas, puisqu'il ne s'agit en aucun cas de cela. Un disque sans rapport avec le film ? Non point, puisqu'il fait référence à des séquences précises — « réorchestrées », a-t-on l'élémentaire honnêteté de nous préciser.
Alors disons plus simplement que ce *Blade Runner* s'écoute avec un certain plaisir, que les orchestrations ne manquent point de qualité, qu'on y retrouve non seulement les thèmes, mais aussi par moments une retranscription assez fidèle de l'univers sonore cher au compositeur. Mais on peut à l'inverse déplorer que le rythme, un tantinet disco, d'extraits comme « End Title » fasse perdre à la musique sa profondeur, gâchant en partie le passage le plus beau de la partition originale : quel dommage que les orchestrateurs n'y aient point apporté le même esprit que dans le « Love Theme » ou le « Main Title » ! D'autant que, puisqu'on nous donne deux fois le « End Title » — faute d'autre musique sans doute ! — on eût pu sans mal nous donner la bonne version et, si vraiment c'était nécessaire pour des raisons commerciales, une autre plus moderne. A noter également, mais dans les points positifs cette fois, le très agréable « Memories of Green ». En un mot, on l'aura compris : c'est du travail sérieux, dont le résultat ne manque pas de charme, mais les fervents amateurs de bandes originales et, plus encore, les puristes seront loin d'y trouver leur compte. Qui y gagne d'ailleurs dans cette sombre affaire ? On est en droit de se le demander !

Star Trek II : The Wrath of Khan - Music composed and conducted by James Horner. (Atlantic SD 19363 - USA)

Succéder à Jerry Goldsmith n'était pas une tâche évidente, d'autant que jusqu'à ce jour, James Horner (à qui l'on doit quelques partitions intéressantes mais discrètes) n'avait jamais eu l'occasion de donner la pleine mesure de ses moyens (le seul disque de sa musique paru à notre connaissance est *Humanoids from the Deep*, Cerberus Rec. CST-0203). *Star Trek II* est donc sans doute le premier film qui lui permet d'atteindre le grand public. Il en était vraisemblablement conscient, dans le même temps qu'il se trouvait confronté à un sujet d'une réelle dimension. Et il a fort honnêtement relevé le défi.



Dire qu'il a su se détacher complètement de l'influence de son prédécesseur serait faux. Dans la mesure où nous nous trouvons en présence d'une « série », ce n'était d'ailleurs pas son rôle de tourner le dos à ce qui l'avait précédé ; cela constituait même à notre sens une difficulté supplémentaire. Il est aussi manifeste que par moments John Williams n'est pas loin.
La surprise, de ce point de vue, est qu'il a utilisé non pas le thème de Goldsmith pour *Star Trek I*, comme on pouvait s'y attendre, mais celui composé par A. Courage pour la série T.V. L'influence de Goldsmith, maintenue sans doute dans un souci d'unité, est en revanche des plus nettes dans les rythmes, l'orchestration et même l'allure générale des mélodies, en particulier dans des extraits comme « Surprise Attack » ou « Battle in the Mutana Nebula » (cf. *Star Trek I*, « Klingon Battle », percussions notamment) ou « Enterprise Cleans Moorings » (cf. *Star Trek I*, « The Enterprise », voire « Vejur Flyover »). Mais s'arrêter à de telles considérations serait malhonnête. Il convient aussi de noter que James Horner fait preuve à maintes reprises, aussi bien dans son écriture que dans sa direction d'orchestre d'une science consommée de la progression, de la dramaturgie, de la « composition » et des reliefs musicaux. Il en résulte un disque d'une valeur certaine, à l'écoute duquel l'attention de l'auditeur ne faiblit jamais. A défaut de démontrer pleinement l'originalité de son auteur — mais, répétons-le, ce n'était point à cet égard la situation idéale pour lui — cette partition a du moins le mérite de le révéler pleinement dans certaines qualités et de nous permettre d'espérer davantage encore de lui dans l'avenir. La seconde face du disque est des plus révélatrices à cet égard, mieux encore que la première.

Creepshow - Music composed and performed by John Harrisson (Varese STV 81160)

Le premier intérêt de cet enregistrement est sa présentation, puisqu'il nous offre un panorama musical de l'ensemble du film : de l'ouverture (« Prologue-Welcome to Creepshow/Main Title ») à la conclusion (« Epilogue - Until the Next Time.../End Title »), en passant par chacun des sketches qui le composent (Father's Day, The Lonesome Death of Jordy Verrill, Something to Tide you Over, The Crate, They're Creeping up on You).
Son second est de démontrer que le recours à la musique électronique peut, lorsqu'elle est utilisée à bon escient et avec intelligence, se montrer des plus efficace. Dès le prologue, par un habile montage avec l'atmosphère sonore du film, on ne sait plus très bien faire parfois la part des choses entre ce qui est musique proprement dite et bruitage. D'autant que loin de s'en tenir au seul synthétiseur, John Harrison l'agrémente à point nommé d'effets vocaux ou d'un piano. C'est de la *très* bonne musique de film fantastique, établissant de la première à la dernière note une « atmosphère » au sens plein du terme et y mêlant, par moments au point de provoquer chez l'auditeur une réaction quasi-viscérale, des sentiments troubles et inquiétants ; tantôt transpire l'humour dans lequel baigne le film, tantôt s'insinuent une nostalgie et une émotion qui sont la griffe de Stephen King, dans ses derniers romans en particulier mais aussi dans certaines nouvelles de *Night Shift*, et qui se retrouvent ici jusque dans certaines séquences par ailleurs très typées au niveau du mélange de comique et d'horreur (Jordy Verril notamment). Parfait reflet du film, la musique conduit sans mal à se remémorer, non sans quelque frisson, les différentes histoires du film et à se replonger dans son atmosphère, avec ce « petit quelque chose » de subtil qui nous fait pressentir que, par-delà les formes, tout cela ne se veut pas très sérieux. Alors.... Bienvenue à Creepshow ! Et... bonne soirée !

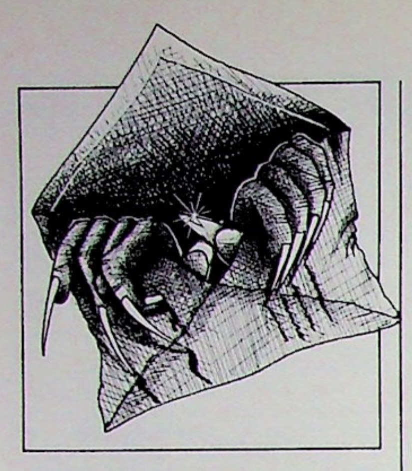
Forbidden World (Mutant) - Music by Susan Justin (WEB Rec. ST 107)

On est loin ici de la recherche, de l'élégance de langage du précédent disque. Et si l'utilisation de la musique électronique ne manque pas par moments d'efficacité par rapport à l'image, elle est ici souvent plate une fois détachée d'elle : les effets sonores sont manifestement destinés à conforter l'atmosphère de cette image, à meubler l'angoissant silence de certaines scènes — ce qui n'est peut-être pas la solution la meilleure ! — mais on serait bien en peine de déceler un langage second, destiné à apporter sa part de complémentarité dans la globalité de l'œuvre et de la perception audio-visuelle. A film comparable — dans les intentions du moins — on est également loin de ce qu'avait su faire un Goldsmith dans *Alien*. Superficielle, la musique de Susan Justin n'est pas de celles qui démontrent de façon convaincante l'intérêt du synthétiseur dans le cinéma de science-fiction... On nage ici dans la facilité : ce qui, utilisé avec nuance et subtilité, était un parti-pris artistique éminemment réussi dans *Creepshow* devient dans *Forbidden World* du raccolage à bas prix !
Dans l'ordre de la musique au synthétiseur, il y a sûrement davantage à attendre d'*Inseminoid* (sur disque Citadel), signée en revanche par un compositeur soucieux de recherche musicale et qui a déjà donné maintes preuves de son sérieux : John Scott *(Antony and Cleopatra, Final Countdown)*. Disque sur lequel nous aurons certainement à revenir, mais dont nous sinalons dès à présent l'existence, tout comme celui de *Tron* (CBS 37782) et, si l'on peut dire en l'occurrence, d'un « revenant » : *Night of the Living Dead*, (chez Varese, STV 81151).

Bertrand Borie

L'Ecran Fantastique sur les ondes...

Chaque mardi, de 22 h à 24 h, Robert Schlockoff anime sur Carol FM (94,8 mh), l'Ecran Fantastique Radio, le magazine radiophonique du cinéma fantastique et de science-fiction. Entretiens, films du mois, reportages, concours, etc.



Courrier des lecteurs

LA MAGIE DE « BLADE RUNNER »

« Bravo ! L'Ecran Fantastique est enfin mensuel. La conception du journal est mieux faite, il y a beaucoup plus de photos de films (et les affiches !). L'Ecran Fantastique retrouve un nouveau souffle (il en avait besoin !). Les articles sont bien menés, les dossiers regroupent une foule de détails (interviews, photos, fiche technique, etc.). Vraiment, l'Ecran Fantastique s'est mué en un magazine indispensable pour l'amateur de cinéma fantastique. Je n'aurais qu'un infime reproche à propos d'un article sur Blade Runner, *où l'on pouvait lire que ce film manquait de magie. Je pense que, au contraire, le film entier baigne dans cette atmosphère « magique » qui est renforcée par la musique de Vangelis. Je n'avais jamais vu un film aussi beau et dans lequel on puisse trouver cette ambiance de réalité. On ne regarde pas le film, on y est !*
De plus, tout le film se déroule sous la pluie, la chaleur, le bruit, la pénombre, la foule et les dernières images (celles où Deckard et Rachel sont en voiture) nous font l'effet d'un masque d'oxygène : on respire ! Une question : quel est le réalisateur du film Le faiseur d'épouvante *? »*

Marc Bözigulan, 77580 Bouleuns

Rép. : William Girdler (voir E.F. n° 6, p. 100).

A L'ASSASSIN !

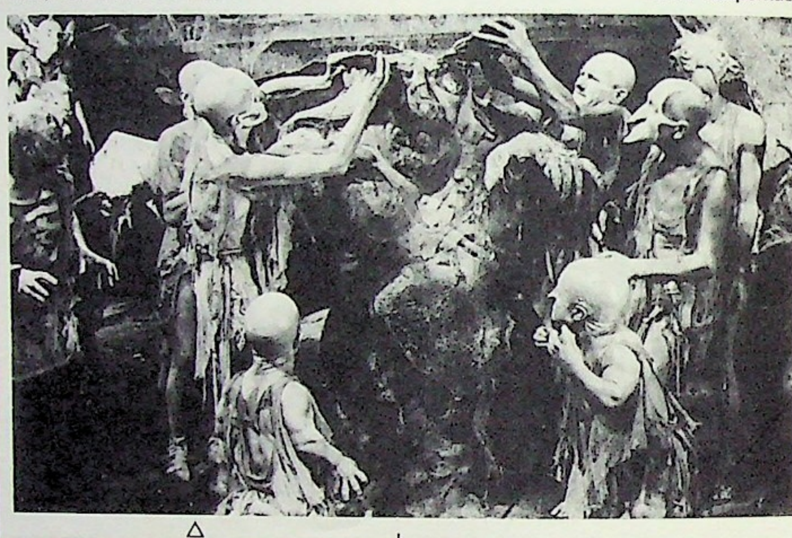
« L'Ecran Fantastique mensuel... Voici une nouvelle formule qui présente autant d'inconvénients que d'avantages... En effet, grâce à sa nouvelle cadence, l'E.F. peut brosser un dossier important pour chaque film qui le mérite : ceci permet à l'E.F. de pouvoir enfin prétendre ressembler au grand confrère US « Cinefantastique » ou peut-être même l'égaliser. Enfin, l'E.F. maîtrise désormais l'actualité du cinéma fantastique et c'est bien. Pourtant, l'E.F. ne doit pas oublier — s'il se veut être le n° 1 du cinéma fantastique français — les productions de série Z dont personne ne parle, tel ce Mondo Cannibal *oublié de tous. L'E.F. se doit d'être une fois pour toute le reflet exhaustif de cette actualité disparate, de* Blade Runner *à* Kung Fu Zombies *!*
Malheureusement, votre évolution a un côté néfaste : plus aucune page sur les « grands anciens », plus aucun dossier thématique, grands intérêts des n°s 1 à 12. Le plus agréable serait un « E.F. hors-série » consacré à un homme, un thème bien défini et pourquoi pas en accord avec l'actualité (dossier Argento pour la sortie de Tenebrae*), la périodicité de ce supplément pouvant être trimestrielle.*
*Pour conclure, je ferais encore trois remarques : supprimez les lettres démagogiques ; privilégiez les lettres de proposition, remarques, critiques, etc. De plus, une rubrique fanzine serait la bienvenue. Enfin, un commentaire sur la critique de Cathy Karani (*Epouvante sur New York*), qui renie tout le charme des séries B, et plus particulièrement celui de ce film sympathique, à prendre au second degré ! Cette critique est une tentative d'assassinat du cinéma-bis ! ».*

Olivier Richard, 78220 Viroflay

ASSEZ D'ECŒUREMENTS !

« Un an s'est écoulé depuis que je lis régulièrement votre magazine. J'ai été enthousiasmé par la qualité et la richesse de vos articles sur un style de cinéma que j'affectionne particulièrement. Vos dossiers sur des films tels que Outland, Au-delà du réel *ou* Blade Runner *étaient passionnants. Votre dernier numéro ouvre la porte à un nouveau mensuel, avec un dossier géant, des dizaines de photos (avec encore malheureusement trop de vues en noir et blanc), des rubriques intéressantes, et une affiche (initiative qui, j'espère, se reproduira mensuellement). De mieux en mieux !*
Tout ne serait que félicitations, si je n'avais pas été déçu par certaines de vos critiques et votre tableau de cotations. Vous soutenez parfois des comparaisons qui sont loin d'être acceptables. J'ai malheureusement eu à en juger par moi-même. Des géants tels que Les aventuriers de l'arche perdue, Elephant Man *ou* Outland*, pour ne citer qu'eux, côtoient un* Maniac *de mauvais goût, enchaînement ininterrompu de meurtres sordides et dégoûtants, aux effets spéciaux très crus, avec, un peu pour sauver la sauce, un dénouement fantastique et inattendu, et surtout un* Blue Holocaust *ennuyeux à souhait, aux acteurs peu convaincants, et à la gratuité des meurtres sanguinolents au possible. On est loin du niveau de* Carrie, L'exorciste *ou même* L'au-delà.
En conclusion, n'oubliez pas que le cinéma est un spectacle destiné à distraire et captiver les gens, non point à les écœurer ou les mettre mal à l'aise. Je souhaite néanmoins beaucoup de succès à votre magazine de qualité ! ».

Jean-François Andouche, 84200 Carpentas



△

LA « PHOTO-MYSTERE »

De quel film ces créatures étranges proviennent-elles ? Si vous l'avez découvert, envoyez nous rapidement votre réponse ! *(Solution au prochain numéro).*

Solution de la « Photo-Mystère » précédente :

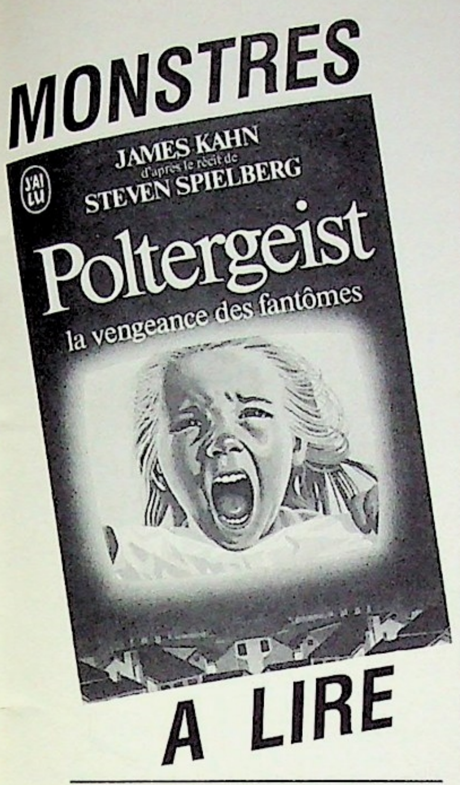
Il s'agissait de *Dr Jekyll et Sister Hyde*, réalisé en 1971 en G.-B. par Roy Ward Baker. Ralph Bates tourmenté, le regard fiévreux, s'y transformait en une arrogante et irrésistible Sister Hyde, bénéficiant de la beauté fascinante de Martine Beswick...

Nous ont envoyé les premiers une réponse exacte : Mmes Arlette Byro, Josée Rouxelin.
MM. Benoit Lestang, Leonid Chouchan, Laurent Deverrière.

FLASH

FANTASPORTO : pour sa 3e année consécutive, le festival du film fantastique de Porto aura lieu du 4 au 13 février 1983. Au programme : une section informative, des rétrospectives (Hammer Film, R.K.O., cinéma d'animation yougoslave) et une compétition internationale (*Tristan und Iseult*, de Veit Von Furstenberg ; *Video en Julia* de Sander Francken ; *Fitzcarraldo* de Werner Herzog ; *O Segredo da mumia* de Ivan Cardoso, etc.). Tous renseignements : Apartado 78, 4002 Porto Cedex (Portugal). Tél. : 38.38.34.

MONSTRES



A LIRE

PAR FREDERIC ALBERT LEVY

Alien
par Alan Dean Foster. J'ai lu n⁰ 1115.

C'est sans doute le succès de *Blade Runner* qui a déterminé la Fox à ressortir *Alien*, le précédent film de Ridley Scott, avec un luxe de publicité habituellement réservé aux premières exclusivités. On va probablement voir ressurgir à cette occasion dans les librairies le roman *Alien*. Mais on peut se dispenser de le lire, comme d'ailleurs toutes les autres œuvres de son auteur, Alan Dean Foster.
Pour de mystérieuses raisons, Foster semble exercer un privilège de fait, sinon de droit, sur toutes les *novelizations* de grands films fantastiques : on lui « doit », entre autres, *Le choc des Titans, Outland, Le trou noir* et *The Thing*. L'aspect industriel de cette production n'aurait rien de condamnable si chacun des ouvrages précités ne distillait un indicible ennui. Il est vrai que l'enfer d'Alan Dean Foster est pavé de bonnes intentions : alors que d'autres ne font que recopier servilement le scénario du film pour rédiger leur roman, lui affirme toujours une ambition littéraire. Mais il confond trop souvent le Verbe et le Verbeux. La page d'ouverture d'*Alien* donne le ton, en nous expliquant que les hommes en hibernation dans le vaisseau spatial ne sont pas des rêveurs *professionnels*. Au lecteur de tirer de cette indication toutes les conséquences métaphysiques qui s'imposent ! Si le film *Alien* n'est peut-être pas d'une grande profondeur, il a au moins à son actif, avec les trois stades du monstre, un rythme. Loin de recréer ce rythme, le roman se traîne comme une longue rédaction d'écolier appliqué. Ceux qui veulent retrouver la vraie magie d'*Alien* se replongeront plutôt dans le « Necronomicon » de Giger (Humanoïdes Associés).

Conan le Barbare
(version du film en bandes dessinées, par John Buscema et Roy Thomas, Artima Color/Marvel Géant et roman par L. Sprague de Camp et Lin Carter, Presses de la Cité).

Si le film de John Milius était assez statique, la bande dessinée qu'en a tiré l'équipe des Marvel Comics est paralytique. Ses vignettes, bien souvent, ne peuvent être comprises que si l'on a préalablement vu le film. La décapitation de Thulsa Doom, dans les dernières pages, est à cet égard un modèle de confusion. D'une tout autre qualité est le roman paru il y a quelque temps aux Presses de la Cité. Non seulement ses deux auteurs, L. Sprague de Camp et Lin Carter, connaissent et aiment leur sujet, puisque tous deux avaient écrit, bien avant le film, des prolongements à l'œuvre de Howard (« Conan le Libérateur ») par exemple, mais tout en s'efforçant de présenter leur adaptation comme une suite de petits écrits, à la manière des nouvelles originales, ils se sont appliqués à donner au scénario de John Milius et Oliver Stone une cohérence qu'il n'avait pas toujours. C'est ainsi que Conan quitte sa fosse d'esclave-lutteur non pas à la suite d'une fantaisie de son maître, mais parce qu'il tire profit de la confusion créée par un tremblement de terre. Sprague de Camp et Carter n'hésitent pas en outre à faire parler leurs personnalités, Conan y compris. Il en devient peut-être moins barbare, mais en tout cas plus attachant.

Le dragon du lac de feu
par Wayland Drew. Presses de la Cité.

Cette *novelization* est un modèle du genre. Ecrite par quelqu'un qui n'a pas bêtement « honoré une commande », mais qui s'est passionné pour son sujet, elle mêle avec un réel talent littéraire descriptions et psychologie des personnages. Celle-ci n'est pas plaquée à la va-vite sur celle-là (alors même que le film vaut par des qualités principalement visuelles). Au contraire, tout ce qui se passe est vu *à travers* les personnages, et l'intérêt ne faiblit jamais, même si l'« action » n'est pas constante, et même si le Dragon n'apparaît véritablement qu'à la fin. Le livre, ici, ajoute quelque chose au film. Il faut aussi signaler la qualité de la traduction française.

Poltergeist,
par James Kahn. J'ai lu n⁰ 1394.

Le roman *Poltergeist* semble quelque peu décevant lorsqu'il doit transcrire les moments spectaculaires du film dont il s'inspire. Par exemple, la scène de l'arbre qui tend ses branches (ses *braf* ?) à travers la fenêtre pour venir arracher un jeune garçon à son lit est réduihes à trois lignes ! Mais il y a là une volonté délibérée de l'auteur qui, se sentant vaincu d'avance s'il s'avisait de traduire par des mots les « clous » visuels du film, a préféré exercer ses talents d'écrivain ailleurs. D'abord en développant l'importance des dialogues, avec ce style vif et rapide si particulier aux Américains qui permet de tout faire passer, et qui, par son humour, fait oublier l'aspect un peu trop « sucré » de la famille victime de l'Esprit frappeur. Mais surtout en se servant du personnage de la médium naine, véritable petit E.T. avant la lettre, pour nous faire pénétrer dans cet Au-Delà qui est seulement suggéré sur l'écran. Tout en étant extrêmement fidèle au film, le roman lui apporte donc aussi une sorte de complément. Il n'est pas sûr, cependant, qu'en satisfaisant la curiosité naturelle des spectateurs, il respecte les idées de Spielberg, qui, dès ses premiers films, s'est toujours appliqué à traiter des *amorces* de rencontres, mais en aucun cas de rencontres elles-mêmes : on ne saura jamais d'où sortait le camion de *Duel*, pas plus qu'on ne saura où va Richard Dreyfuss une fois qu'il est monté sur la soucoupe des *Rencontres du troisième type*. Car l'optimiste de Spielberg — et c'est ce qui fait son charme — va toujours de pair avec une certaine appréhension.

Les Yeux de la Forêt,
par Florence Engel Randall. Flammarion.

En lisant le roman *Les Yeux de la Forêt*, on comprend aisément ce qui, dans son sujet, a pu retenir l'intérêt de la maison Disney, mais on voit bien aussi pourquoi les scénaristes du film ont eu quelque difficulté à élaborer un dénouement satisfaisant. La nouveauté de cette histoire de maison « hantée » est que la mystérieuse « présence » qui s'y manifeste, tout en étant inquiétante, n'est pas hostile. Bien plus, loin de réveiller une agressivité entre les différents personnages — comme le veut le schéma traditionnel —, elle contribue au contraire à les réunir. Une grande partie du récit s'attache à décrire le développement d'une amitié entre une jeune adolescente et une vieille dame. Voilà donc qui remplissait les règles de base d'un spectacle *pour enfants*. Mais une fois introduite la « présence », une fois exposés ses agissements, il reste toujours une explication à son existence. Et celle que propose le livre original est aussi peu convaincante, aussi farfelue que celle qui a été conçue pour le film (enlèvement involontaire d'une jeune fille par des extra-terrestres !). Aussi, si la situation de cette famille américaine se heurtant tout d'un coup à l'inexplicable n'est pas sans intérêt au début, elle devient un peu ennuyeuse lorsqu'on comprend que la résolution du système seca forcément décevante. La scène qui clôt le livre a cependant une force que n'a pas celle du film : au lieu que la jeune fille disparue revienne dans « notre » monde comme si de rien n'était, c'est sa mère qui va la rejoindre dans l'inconnu. Cette dernière page, brusquement, fait des *Yeux de la Forêt* autre chose qu'un roman pour enfants.

PETITES ANNONCES

Nos petites annonces sont gratuites et réservés aux abonnés.

VENDS annuaire du cinéma 1981 et nombreux « Solaris », « Star Ciné Colt », « Star Ciné Aventures », « Star Ciné Winchester ». Philippe Rège, 215, cité du Moulin à Vent, btc, 63370 Lempdes.

VENDS jeux photos 50 × 70 de *Shining*. Prix intéressant. Eric Robert, 182, rue du Fg St-Honoré, Paris 8e. Tél. : 561.14.78.

ACHETE « Horizons du Fantastique », « Star Ciné Cosmos » et différents fanzines français sur le cinéma fantastique. Dominique Eslan, avenue de l'Hippodrome, 35330 Maure de Bretagne.

COLLECTIONNEUR de b.o. de films depuis 1954 recherche les 30 cm (ou cassettes) suivantes : *Boccacio 70, Julius Cæsar, It Happened in Brooklyn, Django*, etc. Pierre Berges, 25, av. Foch, 64200 Biarritz. Tél. : (59) 23.06.66.

ANCIENS NUMEROS de l'Ecran Fantastique (saison 1973-1974) : n° 3 (les Festivals fantastiques, 15 F), n° 4 (Claude Rains, 12 F), n° 5 (Les vampires à l'écran, 8,50 F), n° 6 (Charles Laughton), n° 7 (Jack Arnold). Frais de port : 12 F. Toute commande : L'Ecran Fantastique, 9, rue du Midi, 92200 Neuilly.

RECHERCHE documents sur *Le 3e homme* et affichettes de films fantastiques *(La nuit du loup garou, La malédiction des pharaons*, etc.). J.-P. Vattemare, Immeuble Cygne, 10, rue Newton, 76000 Rouen.

VENDS affiches, affichettes et photos de films fantastiques et SF. Liste sur simple demande. François Laurent, 491, rue de Verdun, 88800 Vittel.

VENDS « Rhésus 0 » nos 5 & 6, « Mad Movies » n° 20, « Starlog » n° 27 et 4, « Starlog Photo Guidebook ». Le tout : 250 F (état neuf). Jean-Pascal De Couespel, Pont-er-Gal, 56000 Plescop.

CHERCHE tous documents, français ou étrangers, sur *La nuit des morts vivants*. Christophe Barathon, 35, rue Cantrelle, 36000 Châteauroux.

ACHETE films super-8 son optique ou magnétique, de préf. en vers. int., tous genres. Faire offre chiffrée si possible. Michel Orard, Chemin de l'Arnaud, 26100 Romans.

SOLUTION DU N° 2



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	S	O	M	N	A	M	B	U	L	E
II	O	R	I	O	N	■	A	V	I	S
III	R	A	N	D	O	N	N	E	E	S
IV	T	■	E	I	R	E	■	E	N	A
V	I	■	U	E	M	■	A	■	S	I
VI	L	O	R	R	A	I	N	E	■	M
VII	E	T	E	■	L	U	■	P	U	A
VIII	G	A	S	P	I	L	L	E	■	G
IX	E	G	■	A	T	E	L	E	■	E
X	S	E	R	R	E	S	■	S	O	S

MOTS CROISES N° 3

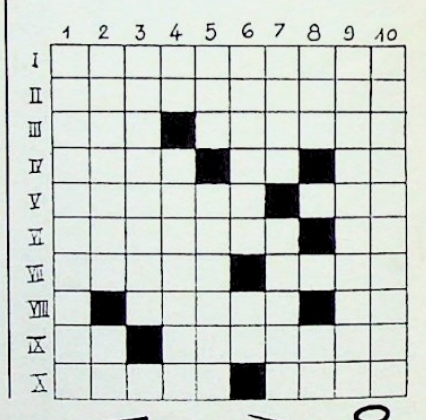
par Jean-Claude Romer

HORIZONTALEMENT

I. Victime de la Reine Noire, mais sauvée par Pygar.
II. Ainsi sont les versions des films censurés.
III. C'est Bela Lugosi qui en est le récitant dans *L'île du Docteur Moreau*. Opération effectuée par Peter Lorre sur Vincent Price dans *L'Empire de la Terreur*.
IV. C'est la fille du Comte Mora dans *La Marque du Vampire*. Incarne Nola, l'héroïne de *Chromosome 3* (initiales). Metteur en scène de *La 10e victime* (initiales).
V. Tels les crocs du *Loup-Garou de Londres*. Explosif.
VI. Impossible d'accoler cet adjectif à des vampires. Mortié de *Diva*.
VII. Un programme à appliquer à *Tremblement de terre* et à la *Cité en feu*. Saut désordonné.
VIII. Coupe la tête. Fin de partie.
IX. Film de Jacques Martin. Un mort-vivant ne le demeure jamais bien longtemps.
X. Peuvent être blanches. Transpires.

VERTICALEMENT :

1. Un film inspiré de « La sorcière », de Jules Michelet (1862).
2. Atténuer. Un peu d'arsenic.
3. La production de *La porte du paradis* l'a été pour Michael Cimino.
4. Interprète d'un célèbre vampire (initiales). Retenue.
5. Dans *Macumba*. Flatte l'odorat comme la vanité.
6. C'est parce qu'elle est ainsi que Vanessa Redgrave est enlevée dans *Sherlock Holmes attaque l'Orient-Express*. Comédien, auteur de l'Autre (initiales).
7. Va comme une âme en peine. On peut en attraper de bonnes au spectacle des films d'épouvante.
8. Prénon de l'interprète du rôle de Muriel, dans *Les crocs du diable*. Lettre de *Nosferatu*.
9. Dracula l'est devenu grâce à la tradition populaire.
10. Débarrassée des envahisseurs.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I										
II										
III				■						
IV					■			■		
V							■			
VI								■		
VII						■				
VIII		■				■				
IX			■							
X						■				

BULLETIN D'ABONNEMENT

à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs-Elysées, 75008 PARIS - Tél. : 562.03.95



Nom de l'abonné(e) : ....

Adresse : ....

....

Code Postal .... *Ville* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ECRAN FANTASTIQUE,** à compter du prochain numéro.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »

Abonnement : France Métropolitaine : 11 nos : 170 F
Europe : 195 F. Autres pays (par avion) : nous consulter

Anciens numéros : N° 1 à 21 (Nos 2 et 4 épuisés) : 17 F l'exemplaire
N° 22 et suivants : 20 F l'exemplaire.
Frais de port France : 1,60 F par exemplaire
Europe : 3,30 F par exemplaire.
Autres pays (par avion) : nous consulter.

Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.

Diffusion : Messageries Lyonnaises de Presse. - Composition : Compo 60 - Imprimerie de Compiègne. Dépôt légal : 4e trimestre 1982



LE FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE - FICTION

12è FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE
ET DE SCIENCE FICTION

YAN TREGGER
PRÉSENTE



a night you'd not like to live...
et
LUCIO FULCI MASTER OF HORROR
bandes originales de l'Aldila et de
"la Maison près du cimetière"

BLOOD NIGHT/LUCIO FULCI MASTER OF HORROR
Disque officiel du festival 1982

Un disque ATOLL 28005
CBS Distribution